Brandish The Dark Revenant

ブランディッシュ～ダークレヴナント～

公式攻略ガイドブック

エンディングまで完全サポート!

難解なダンジョンの攻略方法を一挙公開!

PSP版新要素"ドーラモード"の攻略もばっちり掲載!

モンスター&アイテムのデータベース、設定資料も有り!

Brandish The Dark Revenant

ブランディッシュ～ダークレヴナント～

公式攻略ガイドブック

新紀元社

Ouch...

Hey!

Please...

Brandish
The Dark Revenant
ブランディッシュ～ダークレヴナント～

公式攻略ガイドブック

PROLOGUE

偉大なるドラゴンに守られし小国ビトール

街の中心には世の平穏を象徴するかのように
巨大な塔がそびえ立っていた。

はるか太古より存在する塔を囲むように街は作られ、
そこで暮らす人々は、どの顔も活気に満ち溢れていた。

しかし、長く満ち足りた繁栄は
時として邪心を育む。

時の王ビスタルはこう考えた。
「ビトールをより強大な国にすることはできないか」

野望に憑かれた傲慢な王は、
建国以来触れてきてはならぬとされてきた
「大いなる力」に目をつける。

すなわち、守護神であるドラゴンの力。

……王の率いる軍勢が塔に踏み入り、
止める僧正たちを皆殺しにした。

だが結局、王の望みが
叶えられることはなかった。

激しい死闘の末、ドラゴンを打ち倒した
一同を待ち受けていたものは
空となった広間と、脳裏に響く厳かな言葉。

「穢れた王よ、その醜き心そのものの姿を
そなたに力として与えよう」

そして罪深き王国ビトールは地中に沈んだ。

怪物となった王と共に、
地底深くで永久に呪われ続けるために。

それから千年の時が過ぎた——

STORY









朽ちた廃坑跡など見ても、面白くも無い。男—アレス・トラーノスは首を巡らせながらそう思った。元々こんな場所を訪れたのも、ただの気まぐれである。酒場で新しい賞金首でも探そうと思ったが、めぼしい人相書きが無かったのだ。……自分の顔を描いた張り紙以外は。

「—アレス！」

振り返れば、この場に似付かわしくない金髪の女が凄んでいた。ここ数年、自分の“首”を狙い続けているしつこい女。ドーラ・ドロンは手中に魔力を凝縮しながら、冷笑して言った。

「探したわよ。よくも今日まで賞金稼ぎに首を獲られなかったものね？」

「そうよ、でもそうでなくっちゃね。あんただけは、この手で始末しなきゃ気が済まないわ！」

ドーラの放つ火球が着弾し、所構わず噴煙を巻き上げる。軽いステップでかわしながら、アレスは今の一際大きな火球が、坑道の入り口に吸い込まれていくのを肌で感じた。

—次の瞬間、重い地鳴りと共に、何か低い呻き声を聞いた気がした。

（……何だ？）

アレスが動きを止めた直後、不吉な振動が大地を揺さぶる。逃げる暇もなかった。周囲にいく筋も亀裂が走り、大地は2人を飲み込みつつめりめりと崩れ落ちていった……。





CHARACTER

追われる男



Ares Toraernos
アレス・トラーノス

流れ者の男。平凡な容姿と無口な性質とは裏腹に、世間では凄腕の剣士として知られる。主に賞金稼ぎなどやっているが自身も高額な賞金首。だが、当人はそういったことに無頓着で、また人並み外れた強さゆえに、この男を捕らえられる者は未だに現れていない。

Dela Delon

Dela Delon
ドーラ・ドロン

女魔道士。アレスを師匠の仇として、この5年間追い回している。強烈にして直情的、さらに何があっても懲りない性格の持ち主。魔法の腕はかなりのもので時としてアレスを苦しめるが、ここぞというときにポカをするなど抜けている一面もある。

追う女

基本システム

ここではブランディッシュの基本操作と、ゲームをより深くプレイするためのポイントを紹介していく。

『画面』の見方

装備スロット

クイックスロット





ダンジョンマップ

ステータス

モンスターと対峙したときに表示される。また、『キャンプメニュー』→『設定』でステータスを『常に表示』にすると常に表示された状態になる。

- LEVEL …プレイヤーキャラのレベル。
- STR ……腕力。物理攻撃の強さに影響。
- INT ………賢さ。魔法攻撃の強さに影響。
- MGR ……耐魔法。魔法攻撃に対しての耐性に影響。
- HP ………生命力。0になるとゲームオーバー。
- MP ………精神力。魔法を使うときに使用。自然回復する。

キャンプメニュー詳細

STARTボタンを押すと表示され、ゲーム自体も一時停止される。ピンチのときはとにかくSTARTボタンがオススメだ！『ステータス』で現在のステータス詳細を表示。『マップ』でマップの編集、『設定』でプレイ環境の設定、『記録』セーブデータの管理を行う。そして、『終了』でゲームを終了し、タイトル画面に戻る。



▲キャンプメニュー画面。左にあるメニューから作業したい内容を選ぶ。また、PSP版の新要素としてBGMを"アレンジ"と"オリジナル"のふたつのバージョンで楽しめるようになっている。『設定』→『BGMタイプ』から選ぼう。

マッピングについて

通った道が自動で地図に書き込まれていく、オートマッピングシステム。プレイヤー自らが宝箱やトラップの位置を書き込むことが可能。また、右下にあるマップ踏破率を100%にすると、石碑に隠されたボーナスアイテムがもらえる。Lボタン／Rボタンを押すと行ったことのあるマップの観覧や編集ができる。アナログパットでペイントの色を選べる。



操作方法

△ アクションボタンについて

△ボタンを押すと、正面の物に対して各種のアクションを起こす。扉を開閉、宝箱を調べたり、スイッチの操作、不審な床や壁の発見など、アクションは様々である。色々な場所で試そう。



× ジャンプについて

×ボタンを押すとジャンプし、1マス飛び越えて移動できる。また、落とし穴に落ちたときには×ボタンを押すことで抜け出せる。罠への対処や敵との戦闘にも使用していこう。



L R LR方向転換について

Lボタン／Rボタンを押すと、向きを変えることができる。なお、このボタン配置はユーティリティメニューの設定で、変更することも可能。自分のやりやすい形にカスタマイズするのも良い。



体力回復は SELECT が基本

SELECTボタンを押すとアレスは『REST（休息）』状態になり、HPが除々に回復する。しかし休息中は完全無防備状態になるので、敵に攻撃されると通常より倍ほどの大ダメージを受けてしまう。休息する場合は必ず周囲に敵がいるか確認して、安全な場所で行う事が大事だ。また、アイテムでのHP回復も可能なので、上手く使い分けると良い。



▲『REST』状態の画面。敵に攻撃されると強制的に『REST』状態は解除される。

▼ダンジョン内には稀に泉があり、そこでHPをマックスまで回復することができる。

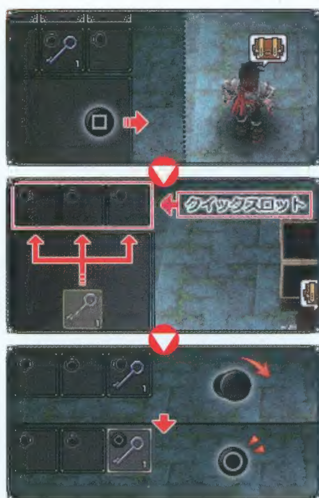




よぉ…俺だよ。ここでは生き残りのためのアドバイスをしてやるぜ…。最初のチュートリアルは必ずやっておけよ。

□ アイテム操作について

□ボタンを押すと、アイテムメニューを開くことができる。メニューでは、所持しているアイテムの使用や整理、装備などの操作を行う。アイテムメニューを開かずに素早くアイテムを使用したい場合は、『クイックスロット』に配置する。各スロットに対応した方向にアナログパッドを入力して○ボタンを押すといつでも瞬時に使用可能。



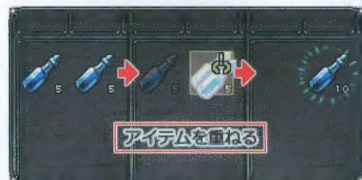
◀アイテムメニューの2段めにある3列が『クイックスロット』。よく使うアイテムはこの場所に置いておくと便利。使い勝手のよいスロットを作っていこう。

アイテムの捨て方

Lボタンを押すとアイテムを捨てることができる。捨てられたアイテムは目の前に置かれた状態になり、いつでも拾うことが可能。

アイテムのスタックについて

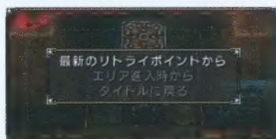
同じアイテムを複数手に入れた場合、一つにまとめることができる。アイテムメニューを開き、Rボタンでアイテム同士を重ねることで一つにまとめる。ただし武器や防具、一部のアイテムなど、まとめることのできない物もある。



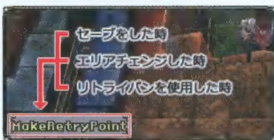
▲スタック可能なアイテムについては、色々と試してみるのがてっとり早い。だが、『H.POTION』、『M.POTION』と見た目が全く同じだが中身は毒薬の『H.POISON』『M.POISON』が存在し、これらをまとめてしまうと毒薬の数だけ秘薬が減ってしまう。アイテムの名称は必ず確認しよう。

リトライポイントとゲームオーバーについて

ゲームオーバーになったとき、最新のリトライポイントから探索を再開することができる。リトライポイントは、セーブをしたときや、エリアチェンジしたときに更新される。また、『リトライパン』というアイテムを使用することでも、リトライポイントを作ることができる。『リトライパン』はセーブ可能な場所であれば、どこでも使うことが可能で、リトライポイントを素早く設置したいときに使用すると便利である。



◀アレスが戦闘不能になると出る表示。



▶画面左下に現れる表示で、最後に見た所が最新のリトライポイントになる。

レベルアップについて

レベルアップ……通常のEXP
腕力……敵への攻撃
知力……敵への魔法攻撃
魔法防御……敵からの魔法ダメージを受ける

LEVEL 4
STR 6
INT 5
MGR 5
HP 26 / 26
MP 15 / 15

◀オレンジバーがいっぱいになると、レベルや各能力値がアップする。

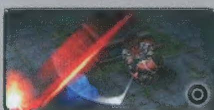
戦闘方法

攻撃の仕方

武器や防具を装備するには、アイテムメニューを開き、装備スロットに配置する。ただ持っているだけでは駄目だ。

敵の正面に立つと、自動的に剣を構える。そのとき、○ボタンを押すと前方に向かって攻撃する。正面からの攻撃より、横や後ろからの攻撃の方が敵に高いダメージを与えられる。また、敵に後ろや横から攻撃されると高いダメージを受けてしまう。背後には気をつけること。

敵の正面で△ボタンを押すと、敵の情報を参照することもできる。



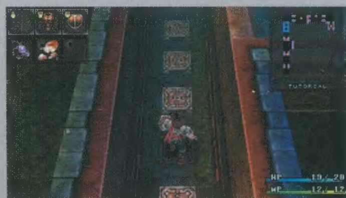
▶幸運度によってクリティカルヒットが出る場合がある。また、武器には耐久力があり、その数値は武器アイコンの右下に表示されている。0になると『壊れた剣』になり武器としては使用できない。『物体硬質化液』というアイテムで武器の耐久力を上げる事が出来るので、攻撃力の高い武器に使うと良い。

防御の仕方

盾を装備した状態で○ボタンを押すと、正面に盾を構え、防御する。また、敵が正面に来たときのみ自動的に防御の体勢になる。ただし、盾を装備していなければ防御できない。



▲武器や防具を装備する『装備スロット』はアイテムメニューの上段にある。



▲飛んでくる矢を弾くなど、罠に対して防御で対応する場面もある。

魔法について

『○○の魔法』という形で、アイテムとして使用する。何度でも使えて、なくなることはない。魔法の種類によりMPの消費数が異なる。MPは自然と回復していくが、アイテムで回復もできる。素早く使いたいときはクイックスロットに入れておくのがオススメ。ちなみに装備スロットに入れることはできない。



▲『炎の指輪』などの指輪シリーズでも魔法が使用可能。ただし使用回数に限りがあるので注意。魔法の攻撃力や防御力は、魔法で攻撃をしたり敵から魔法攻撃を受けたりしなければ上がらないので、アレスを魔法戦士系に育てたい人は積極的に魔法を使い、魔法攻撃を受ける事をオススメする。

武器を節約したい時は素手でぶん殴れ！　殴りまくってりゃ腕力も強くなるぜ。ちなみに昔（PC98版）だと素手では攻撃不可だったんだ。その代わりにSHIFTキーとかを押しながらゲームを起動すると「闘家モード」になったりしたんだぜ。



ステージ攻略　アレス編

MAPの記号の見方

罠	崩れる床,トゲ床など
落	下の階に落ちる穴
崩	大金槌で壊せる壁
幻	通り抜けられる壁
☆	クリアに必要なアイテム

モンスターデータの見方

出現モンスター

HP　STR　DEF

●スライム（5：4-1-5-1）

●インプ（10：6-2

INT　MGR

ージ。スイッチで開く扉や合鍵を使わないと開か

穴と階下へ落ちる落とし穴などがあることを覚えよう。

※大金槌使用数：5
※合鍵使用数：9



ポイント

- ★1 スタート地点
- ★2 傭兵風の男
- 落1 RUINS BF2（10,28）へ
- 落2 RUINS BF2（22,28）へ（△を押しながら落ちれば（24,28）へ）
- S1 踏みスイッチ（扉aを開く）
- S2 レバー（扉bを開く）
- S3 踏みスイッチ（扉cを開く）
- S4 踏みスイッチ（扉dを開く）
- S5 踏みスイッチ（扉d、扉eを開く）
- S6 踏みスイッチ（扉eを閉める）
- S7 踏みスイッチ（扉fを開く）
- S8 踏みスイッチ（扉gを開く）
- S9 レバー（扉hを開く）
- 石1「忘却の都　世を悲しみ神に背き　自らその身を地中に沈め　永遠の時を眠る」
- 石2「死を恐れぬ者のために　この地は存在する　さもなくば　ここより進まぬが賢明」
- 石3 碑石に宿る宝は一帯を踏破せし者にのみ与えられる
- 泉 回復の泉
- 階1 RUINS BF2（階1）へ
- 階2 RUINS BF2（階2）へ
- 階3 RUINS AREA2（階1）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 扉b S2レバーで開く
- 扉c S3スイッチで開く
- 扉d S4、S5スイッチで開閉
- 扉e S5スイッチで開き、S6スイッチで閉まる
- 扉f S7スイッチで開く
- 扉g S8スイッチで開く
- 扉h S9レバーで開く
- 扉i 合鍵で開く
- 扉j 合鍵で開く
- 扉k 合鍵で開く
- 扉l 合鍵で開く
- 武 武器屋
- 魔 魔法屋
- 道 道具屋（「話を聞く」で金槌の使い方を教えてくれる）

入手アイテム

①レザーシールド
②ショートソード（50）
③宝箱・300G
④宝箱・ショートソード（40）
⑤宝箱（合鍵）・金塊（1）
⑥H.POTION（5）
⑦宝箱（合鍵）・大金槌（10）
⑧合鍵（10）☆
⑨宝箱・100G
⑩宝箱・300G
⑪宝箱・鍵付（合鍵）・ショートソード（40）
⑫宝箱・鍵付（合鍵）・H.POTION（10）
⑬宝箱・鍵付（合鍵）・300G
⑭宝箱・100G
⑮リトライパン（5）
⑯石碑・H.POTION（10）



まずは操作に慣れよう

まず忘れてはいけないのは、HPの回復。穴に落ちた衝撃でHPは1になっているのでRESTでHPを回復させよう。チュートリアルのように装備を拾い集めたら装備を忘れずに。スイッチやレバーを操作することで開く扉や、落とし穴などはこの先も繰り返し登場するので、操作に慣れることが肝心だ。

特に扉は、鍵のかかっていないもの、鍵を使えば開くもの、スイッチでしか開かないものの3種類に大別できる。スイッチで開く扉は条件を満たした時に、効果音とともに一瞬だけミニマップ上に表示されるので見逃さないように。

落とし穴のある床は、タイルが少しめくれているので注意すれば見分けられる。道具屋で購入できる「鉄球」を使えば、ダメージを受けずにマッピングできる。ちなみに穴の色が明るめだと階下へ落ち、暗めだとダメージを受けるという違いもある。

道具屋では、崩れかけた壁に「大金槌」を使うと壁を壊せることが聞ける。「大金槌」は北西の宝箱からこのステージで必要な数は入手できるのでこの場で慌てて買う必要はない。「大金槌」を手にもう一度マップを探索すれば新たな道が開けるはずだ。

また、△ボタンを押しながら落2の落とし穴に落ちると、カジノのある隠しエリアへ落ちる。隠しエリアへの入り方のヒントはかなり後にならないと出ないので、戻るのが面倒なら今のうちに探索しよう。

出現モンスター

●スライム（5：4-1-5-1）
●インプ（10：6-2-0-2）

敵と戦うときは正面を向いて戦うんだ。隙を見せれば痛い一撃を喰らうぜ。

Ruins Area2

注意したいのはマップ中央の落とし穴地帯。[illegible]できない点が厄介だ。回り道ばかりしていると[illegible]ってもたどり着け[illegible]ないので、落とし穴の位置と自分の位置を確認しながらアイテムを回収しよう。

※大金槌使用数：4
※合鍵使用数：1



ポイント

- 落1 RUINS BF1（座標対応）へ落ちる
- S1 レバー（扉aを開く）
- S2 レバー（扉cを開く）
- S3 踏みスイッチ（扉dを開く）
- S4 レバー（扉eを開く）
- 石1「見えざるは深淵の恐怖　見極めたければ　身代わりを捧げよ」
- 階1 RUINS AREA1（階3）へ
- 階2 RUINS AREA3（階1）へ
- 階3 RUINS BF1（階1）へ
- 扉a S1レバーで開く
- 扉b SKULL KEYで開く
- 扉c S2レバーで開く
- 扉d S3スイッチで開く
- 扉e S4レバーで開く

入手アイテム

- ①宝箱・H.POTION（5）
- ②宝箱・リトライパン（5）
- ③宝箱・大金槌（5）
- ④宝箱・200G
- ⑤SKULL KEY☆
- ⑥宝箱・200G
- ⑦宝箱・ショートソード（40）
- ⑧宝箱・H.POTION（5）
- ⑨H.POTION（4）
- ⑩宝箱（合鍵）・金塊（1）
- ⑪宝箱・H.POTION（3）
- ⑫宝箱・300G
- ⑬宝箱・炎の指輪（5）
- ⑭宝箱・からっぽ
- ⑮宝箱・透物化秘薬（4）
- ⑯宝箱・ショートソード（40）
- ⑰石碑・500G

床を調べてみよう

練習ステージとして様々な仕掛けがあった1Fに対して2Fの構造は極めてシンプル。扉を開閉するスイッチも必ず近くにあるので迷わずに進んで行けるはずだ。「ショートソード」や「H.POTION」の入った宝箱も配置されているので取り逃しのないように。

この階では周囲にスイッチもなく、「合鍵」では『鍵穴が違います』と表示されて開かない扉cが登場する。扉cを開けるためにはすぐ南の部屋で見つかる「SKULL KEY」が必要だ。扉cのような、特殊な鍵が必要な扉は今後もたびたび登場するので、それぞれのメッセージを覚えておこう。

石版のメッセージは、中央の大部屋に仕掛けられた落とし穴トラップの暗示。ちなみに石版に書かれた『身代わり』とは道具屋で売っていた「鉄球」のこと。ダメージを受けたり、回り道をしたくないけれど、目の前の床が不安な場合に便利なアイテムだ。

なお、この部屋では落とし穴を飛び越えて進む必要があるが、アレスは1マスしかジャンプで飛び越えられないことに注意。つまり4つ並んだ扉のうち、石版に近い扉2つからは入れないのだ。

この階の敵では、素早い動きで一撃離脱を図るスコーピオンに注意。向こうの一撃を確実に防御した後、離れる前の一瞬の隙にカウンターを叩き込むべし。

出現モンスター

- ●スライム（5：5-1-5-1）
- ●インプ（12：6-2-0-2）
- ●スコーピオン（10：7-2-0-2）
- ●キラービー（2：4-1-0-1）

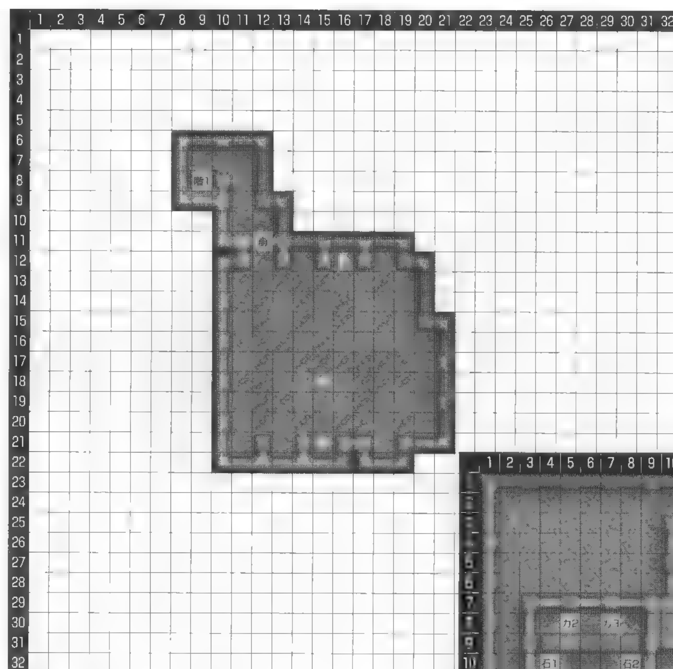
扉の中には反対側からしか開かない扉もある。開け方は……自分で考えてみるんだな。



Ruins BF1/BF2

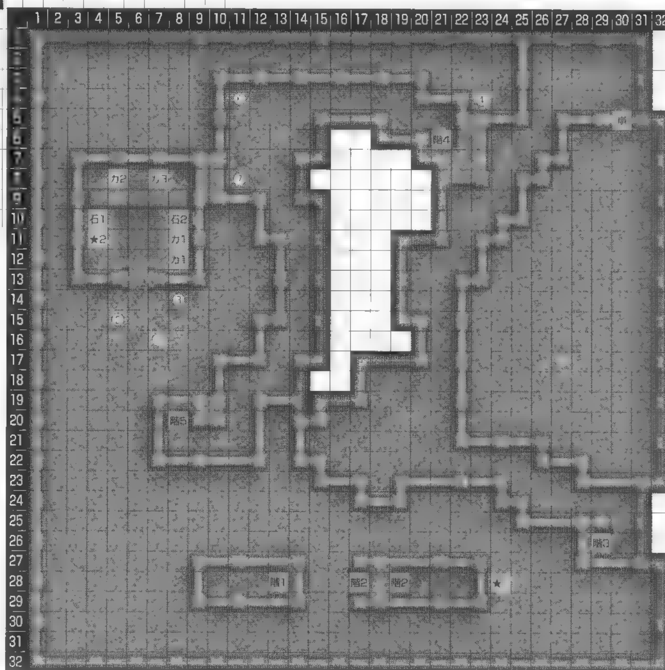
BF1にはAREA2の中央にある大部屋の落とし穴から、BF2にはAREA1、AREA3、AREA4それぞれの落とし穴や階段から入れる。敵は出現せず、それぞれに石碑が置かれているので完全踏破を目指そう。BF2のカジノへ行くにはちょっとした裏技が必要だ。

BF1・BF2同様
※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



BF1

ポイント
- ①死体・鉄球（20）
- ②死体・大金槌（3）
- ③石碑・鉄球（30）
- 階1 RUINS AREA2（階3）へ



BF2

ポイント
- 石1「カードに勝ったら　ダブルアップチャンス！」
- 石2「毎日出します！ 出させます！」
- カ1 スロットマシーン
- カ2 ブレード
- カ3 両替/景品交換
- ★1 RUINS AREA1の落2に、△ボタンを押しながら落ちるとここに落ちる
- ★2 ユンユン
- 階1 RUINS AREA1（階1）へ
- 階2 RUINS AREA1（階2）へ
- 階3 RUINS AREA3（階2）へ
- 階4 RUINS AREA4（階2）へ
- 階5 RUINS AREA4（階3）へ

入手アイテム
- ①死体・100G　②死体・50G
- ③死体・30G
- ④宝箱・1000G
- ⑤大金槌（2）
- ⑥ドーラの手紙1
- ⑦石碑・ファルシオン（20）



カジノでのハマり過ぎには要注意

モンスターは出現せず、探索以外にも安全な休憩場所としても利用できるのがBF1、BF2の共通点。マップの所々に転がっている白骨死体はお金や「大金槌」、「鉄球」といった遺品を持っている。気が咎めるかもしれないが有効に活用させてもらおう。

BF1から脱出するには、北西にある崩れかけた壁を壊して階段を見つけること。「大金槌」の手持ちがなければ、そばにある死体の懐を漁るべし。冥福を祈りつつ、ありがたく使わせてもらおう。もう一方の死体や石碑からは、目の前の床が落とし穴かどうか調べられるアイテム、「鉄球」が入手できる。持っていて損はしない便利な一品だ。

カジノと狭い階段のフロアはAREA1と、東側の大きなフロアはAREA3と、さらに中央近辺の狭いフロアにはAREA4にある落とし穴から落ちてくるという具合に、BF2は複数のフロアとつながっているため、1回の探索では完全踏破できない。ちなみに、BF2のマップを完全踏破すると、AREA4攻略の段階では、強力な武器である「ファルシオン」が石碑から入手できるので、隅々までじっくりと探索してみよう。

なお、カジノのある隠しエリアへ入る方法は、AREA1のページを参照のこと。スロットマシーンやカードゲームのブレードで勝ったメダルを金塊に交換すれば、手持ちの資金を増やすことができる。お金に余裕ができれば、序盤から高価な装備や魔法を揃えることも夢ではないぞ。

ただし、ゲーム本来の目的を忘れないよう、ギャンブルはほどほどに。全財産をスって一文無しになっても、序盤であまり大量のお金を持ってしまっても、ゲームのバランスを崩してしまいかねないからだ。

また、AREA4の攻略中では「ドーラの手紙」が手に入る。ゲーム中に6通登場するうちの最初の1通で、全てコレクションすればクリア時の称号に関係することもある。アイテムスロットに余裕があれば持っておいてもいいだろう。

出現モンスター

出現せず

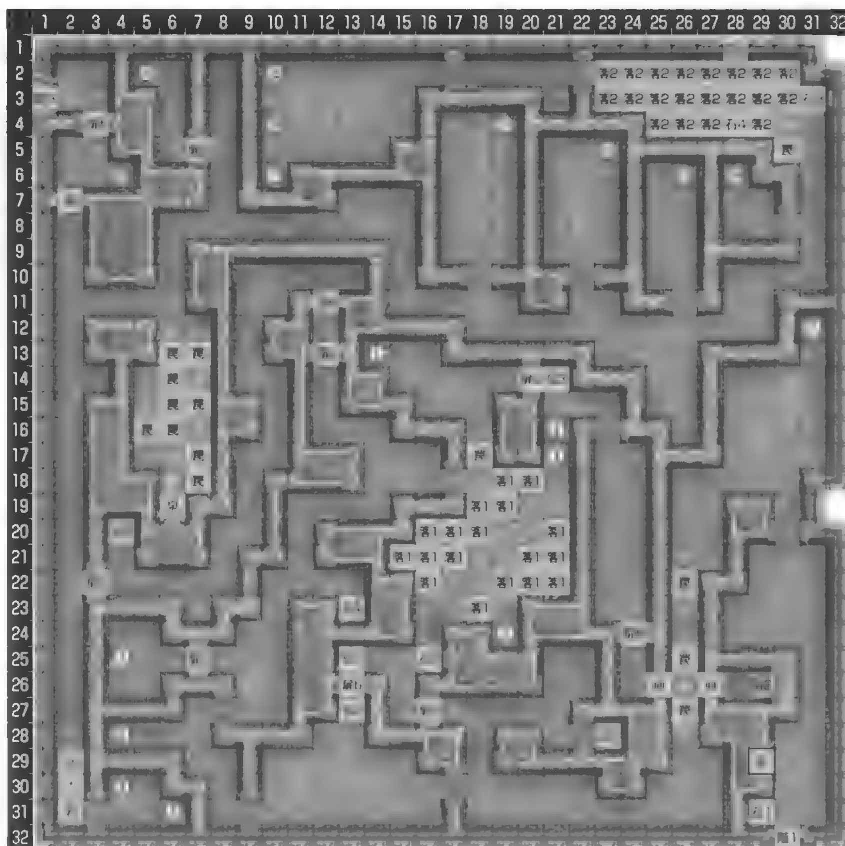


もう2度とAREA2の落とし穴に落ちたくないんだったらBF1の床をじっくりと見ておきな。AREA2の落とし穴の真下は、BF1の小石が散らばっている床だと分かるはずだぜ。

Ruins Area3

ブランディッシュ名物の「転がる巨岩」トラップ[illegible]法」やアイテム欄を拡張する「異次元宝箱」など、重要なアイテムが[illegible]
そろそろアイテムも持ちきれないはずなので、「異次元宝箱」[illegible]

※大金槌使用数：5
※合鍵使用数：5



ポイント

- RUINS BF2（20,20）のあたりへ
- RUINS BF2（28,3）のあたりへ
- レバー（扉aを開く）
- 踏みスイッチ（扉bを開閉）
- 踏みスイッチ（扉cを開く）
- 踏みスイッチ（扉dを開く）
- レバー（扉eを開く）
- 踏みスイッチ（岩が↑に向かって動き出す）
- レバー（ファイアの魔法で操作できる、落2がふさがる）
- 石1「宝は脇道にこそあり」
- 石2「偽りの床には偽りの命を　それさえも惜しむなら　目を凝らして調べることだ」
- 石3「宝を得たければ　相応の知恵を示せ」
- 石4「鍵は魔法にあり」
- 回復の泉
- S6スイッチで↑に動き出す
- RUINS AREA2（階2）へ
- RUINS BF2（階3）へ
- RUINS AREA3（階1）へ
- S1レバーで開く
- S2スイッチで開閉
- S3スイッチで開く
- S4スイッチで開く
- S5レバーで開く
- SKULL KEYで開く
- GREEN KEYで開く
- 合鍵で開く
- 合鍵で開く
- 武器屋

入手アイテム

①宝箱・リトライパン（5）
②宝箱・合鍵（5）
③守りの指輪（3）
④レピア（40）
⑤宝箱・200G
⑥宝箱・H.POISON（2）
⑦宝箱・500G
⑧宝箱・異次元宝箱A（金塊（1）入り）
⑨宝箱・SKULL KEY☆
⑩宝箱・GREEN KEY
⑪宝箱（合鍵）・500G
⑫宝箱（合鍵）・ショートソード（40）
⑬宝箱（合鍵）・M.POTION（2）
⑭宝箱・ファイアの魔法
⑮宝箱・透物化秘薬（3）
⑯宝箱・守りの指輪（10）
⑰宝箱・炎の指輪（5）
⑱物体硬質化液（2）
⑲石碑・M.POTION（10）



気分は秘宝を探す考古学者。転がる岩から逃げ切れ！

入り口そばの石版の通り、クリアするだけならば道なりに進んで「SKULL KEY」を入手すればいいだけなので、難しいステージではない。ただし脇道を進み、趣向の凝らされたトラップをくぐり抜けた先には様々なアイテムが眠っているのだ。

中でもブランディッシュ名物と言われるトラップが南西の端にある巨岩転がし。岩は盾でガードすることも出来ず、ジャンプで飛び越えることも出来ないので潰される前に身を躲すしかない。ここでは、背中を向けた状態のままバックしてスイッチを踏み、急いで前に進んで、通路のくぼみに入って岩をやりすごすこと。

他に新顔のトラップは北東部分の落とし穴地帯。ジャンプで飛び越えられないトラップの抜け方は、近くの石版4を見れば分かるはず。向こうの壁に見えるS7レバーに向かって「ファイアの魔法」か「炎の指輪」を使えば落とし穴が閉じて進めるようになるぞ。

また、北西の小部屋の宝箱には「物体硬質化液」が入っている。武器の使用回数を10回程度延ばしてくれる貴重なアイテムなので、大切に使いたい武器に使うこと。

モンスターは、倒しても倒しても復活してくるゾンビナイトと、強固なガードのオークに注意。サイドステップで横に避け、移動直後を狙うなど、テクニックを磨け！

出現モンスター

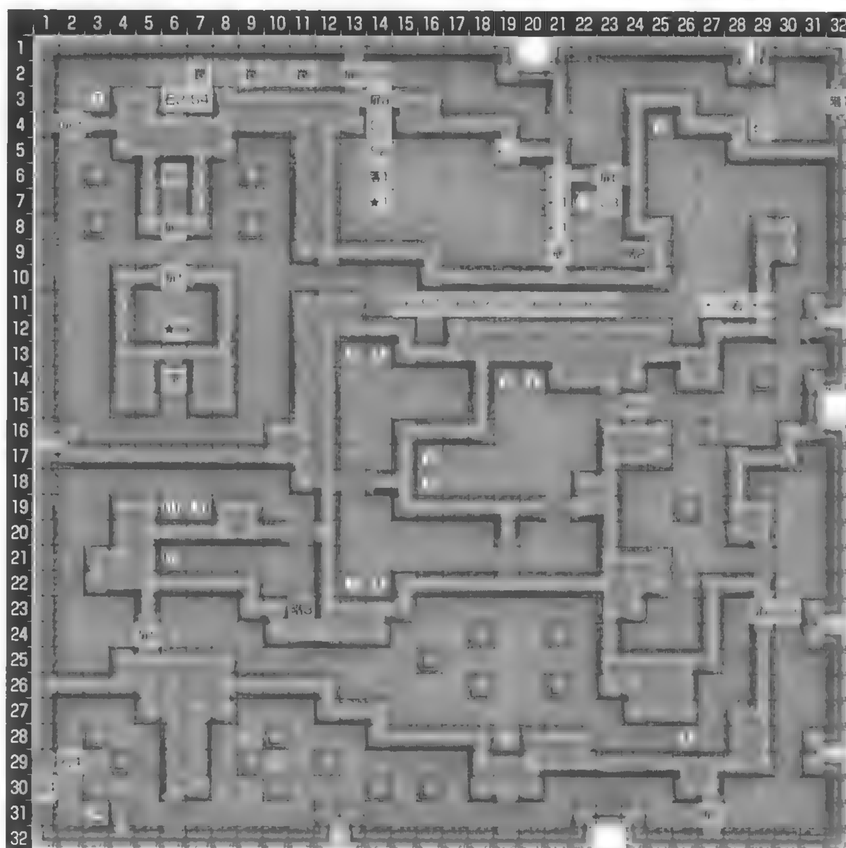
- ●スライム（5：5-1-5-1）
- ●インプ（12：6-2-0-2）
- ●オーク（15：9-1-0-1）
- ●ゾンビナイト（15：8-1-0-2）

「H.POTION」と「H.POISON」は見分けづらい。間違えて毒を飲んだり混ぜたりするなよ。「H.POISON」は売るか捨てるしかないぜ。

Ruins Area4

オープニングにも登場した女魔道士ドーラ[illegible]
引き続き迷宮を脱出するため探索を続けるアレスの行く先には、[illegible]
ラップが待ち構えている。即死トラップもあるのでセーブはこ[illegible]にすること

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 部屋に入るとドーライベント
- ★2 迷宮の模型と、ドラゴンの影像
- 落1 イベントでドーラが落ちる穴 RUINS BF2（14,6）へ
- S1 踏みスイッチ（扉aを開閉）
- S2 踏みスイッチ（←1から矢印の方向に矢が飛び出す）
- S3 踏みスイッチ（扉bを開く）
- S4 レバー（扉dを開く）
- S5 踏みスイッチ（扉fを開閉）
- S6 踏みスイッチ（←2から矢印の方向に矢が飛び出す）
- S7 踏みスイッチ（ダミー、何も起こらない）
- S8 踏みスイッチ（岩が←に向かって転がる）
- S9 踏みスイッチ（扉gを開閉）
- 石1 「『導きの間』 世界の頂上に立つ者が この世を治める」
- 石2 「『礼拝の間』 祈りを欠かさぬ者が 最後に救われる」
- 石3 「対の宝は真と偽からなる」
- 石4 「『試練の間』 苦難を乗り越えた者が 栄光を掴む」
- 泉 回復の泉
- 階1 RUINS AREA3（階3）へ
- 階2 RUINS BF2（階4）へ
- 階3 RUINS BF2（階5）へ
- 階4 RUINS AREA5（階1）へ
- 扉a S1スイッチで開閉
- 扉b S3スイッチで開く
- 扉c YELLOW KEYで開く
- 扉d S4レバーで開く
- 扉e KEY OF RUBYで開く
- 扉f S5スイッチで開く
- 扉g S9スイッチで開く
- DRAGON'S KEYで開く
- SAPPHIRE KEYで開く
- S8スイッチで←に転がる
- S2スイッチで矢印の方向に矢が飛び出す
- S6スイッチで矢印の方向に矢が飛び出す

入手アイテム

①宝箱（罠付）・YELLOW KEY☆
②KEY OF RUBY
③宝箱・300G
④宝箱・300G
⑤宝箱（罠付）・からっぽ
⑥宝箱・怒りの指輪（5）
⑦宝箱・ショートソード（40）
⑧宝箱・炎の指輪（5）
⑨宝箱・SAPPHIRE KEY☆
⑩宝箱・透物化秘薬（2）
⑪宝箱・守りの指輪（5）
⑫宝箱・DRAGON'S KEY
⑬物体硬質化液（1）
⑭金塊（1）
⑮石碑・レピア（20）



飛んでくる矢と巨岩、トラップのコンボに注意！

これまでに登場した罠やトラップが組み合わされており、"覚える"ことが要求されるステージだ。まずは、ドーライベントの発生する小部屋のS2スイッチを連動する矢のトラップ。東側の壁一面にトラップが仕掛けられているので、ドーラの落ちた穴を飛び越えても矢は回避できない。前もって東を向いておき、カニ歩きでスイッチを踏んだら、すぐさま盾を構えよう。

また、「YELLOW KEY」の宝箱にも仕掛けられている罠にも注意したい。開くだけでダメージを受け、しかも防御出来ない点が痛い。石版3の先にある小部屋の宝箱も、対になる片方の中身は、アイテムの代わりに罠が仕掛けられているぞ。

このステージ最大のトラップが、スイッチが一列に9つ並んだ通路。案の定、踏むと矢が飛んで来るので、盾を構えながら慎重に進んでいく……といきなり転がる岩が目の前に出現するのだ。ダミーのスイッチも配置されており、非常にイヤらしい構成のトラップに仕上がっている。S8スイッチを踏んだら、矢は無視してくぼみに向かって全力で逃げること。のんびりHP回復をしていると、あっという間に潰されるぞ。

このステージでも、やはりゾンビナイトに注意。うかつにRESTしていると後ろからバッサリ、ということになりかねない。

出現モンスター

- ●スライム（5：5-2-6-2）
- ●オーク（15：9-3-0-3）
- ●ゾンビナイト（15：8-2-0-3）

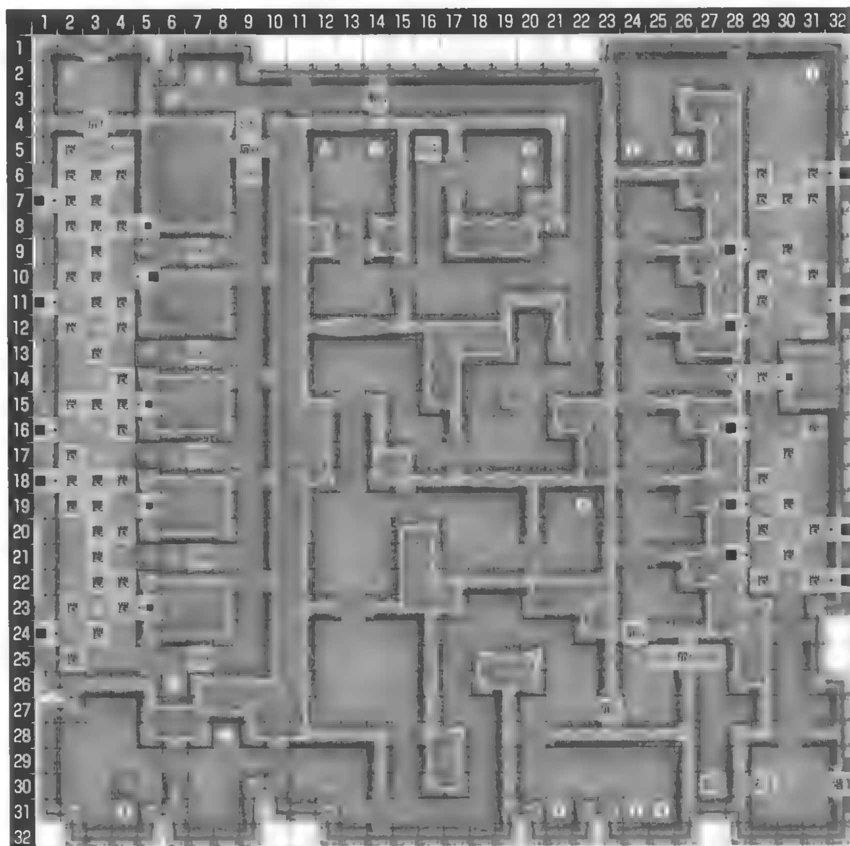


背後からの一撃、休憩中の一撃はダメージが大きい。休憩するなら周りをよく見るんだな。扉を閉めて個室を作れば安心して休めるってもんだ。

Ruins Area5

[illegible]から登場する丸太トラップは、[illegible]の間"だ。穴に落ちても慌てずに、丸太のない方向を向いて脱出しよう。穴に落ちながら進むこともできるが、落とし穴に落ちたままでは[illegible]

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1レバーで発動
- S6レバーで停止／作動
- S7レバーで停止／作動
- S8レバーで停止／作動
- S9レバーで停止／作動
- S1 レバー（丸太トラップ←■1を発動）
- S2 踏みスイッチ（扉bを開閉）
- S3 レバー（扉cを開く）
- S4 レバー（扉dを開く）
- S5 踏みスイッチ（扉eを開閉）
- S6 レバー（丸太トラップ←■2を停止／作動）
- S7 レバー（丸太トラップ←■3を停止／作動）
- S8 レバー（丸太トラップ←■4を停止／作動）
- S9 レバー（丸太トラップ←■5を停止／作動）
- S10 レバー（扉fを開く）
- 「災いを恐れるならば　己の頭で避けるがよい」
- 階1 RUINS AREA4（階4）へ
- 階4 RUINS AREA6（階1）へ
- 壊せる壁だが、手前に穴があるので大金槌が使えない。S1レバーで、丸太トラップが発動し、壊せるようになる
- 扉a KEY OF AMBERで開く
- 扉b S2スイッチで開閉
- 扉c S3レバーで開く
- 扉d S4レバーで開く
- 扉e S5スイッチで開閉
- 扉f S10レバーで開く
- 壁から2マスぶん、丸太が出る
- 壁から2マスぶん、丸太が出る

入手アイテム

①宝箱・ショートソード（40）
②宝箱・KEY OF AMBER☆
③金塊（1）
④宝箱・M.POISON（5）
⑤宝箱・H.POTION（4）
⑥宝箱・500G
⑦宝箱・200G
⑧宝箱・炎の指輪（5）
⑨宝箱・透物化秘薬（1）
⑩宝箱・レピア（30）
⑪宝箱・リトライパン（5）
⑫宝箱・M.POTION（3）
⑬宝箱・H.POISON（8）
⑭宝箱・からっぽ
⑮宝箱・炎の指輪（5）
⑯宝箱・物体硬質化液（1）
⑰宝箱・500G
⑱石碑・H.POTION（20）



タイミングを見計らえ！

マップの両端に設けられた落とし穴だらけの長い通路が目を引くステージ。ただし、左右から行く手を阻むように飛び出したり引っ込んだりする丸太が加わり、トラップの難易度を上げている。

それぞれの丸太は2マス分伸び、動く丸太に当たってもアレスがダメージを受けることはないものの、押し出された先が落とし穴であれば、落下ダメージを受ける。進むルートを決定したら、一気に突破するくらいの思い切りの良さが大切だ。

丸太トラップを抜けて「KEY OF AMBER」を手に入れたらS1のレバーを引き、丸太で壁を壊して先へと進もう。丸太の飛び出すタイミングを見計らって、ワザと押し出されれば、そのまま横の通路へ移動できるぞ。

マップ中央部では、攻撃後に距離を取るスコーピオンや、油断していると遠距離から攻撃を仕掛けてくるアングラー、復活が厄介なゾンビナイトが待ち構えている。曲がりくねった通路では、横からの不意打ちを受けかねないので、カニ歩きになっても行く先を見越して備える姿勢が大切だ。

西側の丸太トラップは、それぞれ手前の壁にあるレバーで、対応する丸太を動かしたり止めたり出来る。タイミングを見計らってレバーを操作し、丸太が引っ込んだ状態で固定すれば先へ進むのが楽になる。

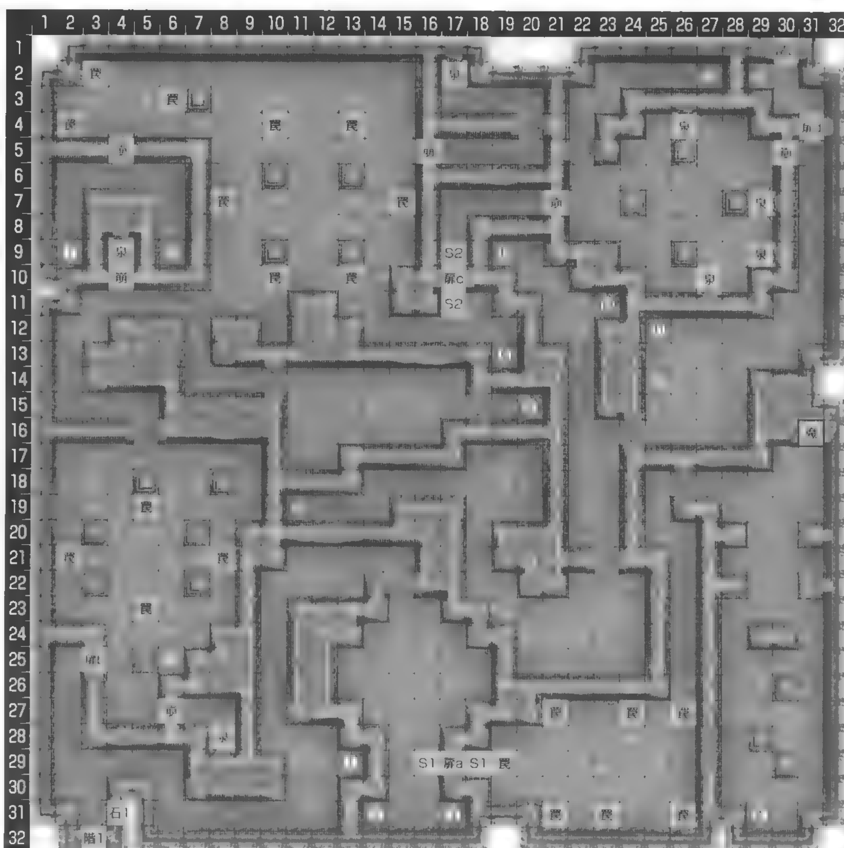
出現モンスター

- ●ゾンビナイト（15：8-4-0-5）
- ●アングラー（15：8-4-8-4）
- ●スコーピオン（10：8-4-0-3）
- ●オーク（15：10-4-0-4）

Ruins Area6

休憩ができないため、「H.POTION」や回復の泉が[illegible]る。[illegible]御したり、危険になったら速やかに回復するのがポイント。下の階層と比べると大きめの部屋で構成されており、一部屋に2～4体のモンスターが出現するのも[illegible]

※大金槌使用数：7
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 踏みスイッチ（扉aを開閉）
- S2 踏みスイッチ（扉cを開閉）
- 石1「時の気淀み　眠り無き空間」
- 泉 回復の泉
- 階1 RUINS AREA5（階2）へ
- 階2 RUINS AREA7（階1）へ
- 扉a S1スイッチで開閉
- 扉b KEY OF GARNETで開く
- 扉c S2スイッチで開閉
- 扉d GOLD KEYで開く
- 魔法屋

入手アイテム

1. 宝箱・300G
2. 宝箱・300G
3. 宝箱・レピア（30）
4. 宝箱・KEY OF GARNET☆
5. 宝箱・H.POTION（10）
6. 宝箱・大金槌（10）
7. 宝箱・400G
8. 宝箱・ショートソード（50）
9. 宝箱・リトライパン（5）
10. 宝箱・スモールシールド
11. 宝箱・ショートソード（50）
12. 宝箱・からっぽ
13. 宝箱・からっぽ
14. 宝箱・金塊（1）
15. 宝箱・GOLD KEY☆
16. 石碑・怒りの指輪（10）



意識して魔法を使っていこう

まずは南東の宝箱にある「KEY OF GARNET」を取りに向かおう。もし、「H.POTION」が残り少なくなった場合は、途中の魔法屋で補充することもできる。「KEY OF GARNET」で階段北の扉bを開くと、床に落とし穴の開いた大きな部屋に出る。この先の2部屋も同様に大きめの部屋にモンスターが多数出現するので、不安であれば突入前に回復しておこう。近くに必ず回復の泉があるので、そこを拠点にして1体ずつ倒していけば安全に進むことができるぞ。

ただし、ゾンビナイトは倒してもしばらくすると復活するので、先に他のモンスターを倒し、最後にゾンビナイトを倒したらさっさと移動するのがオススメだ。

このフロアから登場するダイナホッグは、鉄のイモムシのような見た目通り非常に防御力が高いモンスターだ。魔法には弱いので、「ファイアの魔法」で攻撃していこう。魔法攻撃が効果的なモンスターは他にもいるので、この先は意識して攻撃に魔法を組み合わせて、魔法力であるINTを上げるようにしていくといいだろう。

泉が4つある部屋の壁を壊せば、AREA7への階段はすぐ横にある。ただし、その前にある扉を開くには「GOLD KEY」が必要だ。そのまま通路を南へ進み、マップ中央近くにある宝箱から「GOLD KEY」を取ってこよう。

- ●ゾンビナイト（15：10-4-0-4）
- ●ダイナホッグ（20：13-9-0-0）
- ●スコーピオン（10：9-5-0-4）
- ●アングラー（15：8-5-9-5）
- ●グリーンスライム（5：8-4-10-4）

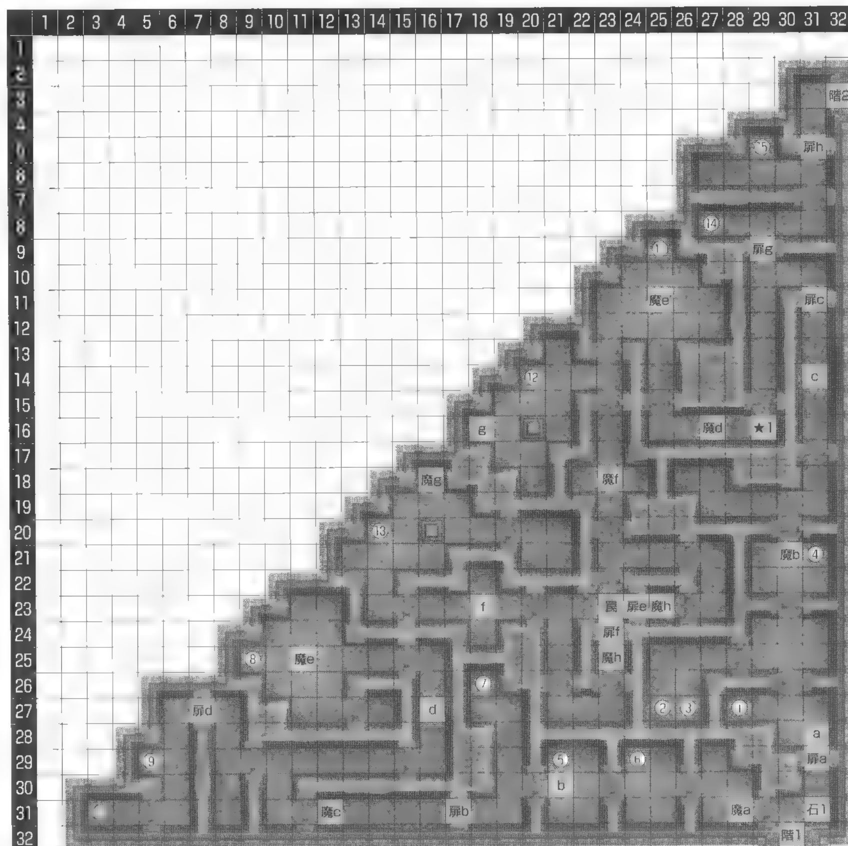


どうしてもゾンビナイトが厄介なら、AREA5で拾った「M.POISON」をゾンビナイトの死骸の上に捨てて置くといい。「M.POISON」を上に置かれたアンデッドは復活できなくなるんだ。「M.POISON」の数は限られてるからな、よく考えて置けよ。

Ruins Area7

ワープの魔法陣が隠された床が登場するステージ。あちこちへ飛ばされるが、一方通行のワープが多く、モンスターも出現しないので難易度は低い。[illegible]りそうで気になるが、北西側斜め半分は何もない、三角形のフロアだ。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：3



ポイント

- ★1 ドーライベント
- 石1 「己を過信するものは　己に欺かれる」
- 階1 RUINS AREA6（階2）へ
- 階2 RUINS AREA8（階1）へ
- 扉a 合鍵で開く
- 扉b TWISTED KEYで開く
- 扉c KEY OF BONEで開く
- 扉d BLUE EYESで開く
- 扉e 合鍵で開く
- 扉f 合鍵で開く
- 扉g EMERALD KEYで開く
- 扉h CRESCENT KEYで開く
- 魔a a（31,28）へワープ
- 魔b b（21,30）へワープ
- 魔c c（31,14）へワープ
- 魔d d（16,27）へワープ
- 魔e 魔法陣e'（25,11）へワープ
- 魔e' 魔法陣e（11,25）へワープ
- 魔f f（18,23）にワープ
- 魔g g（18,16）にワープ
- 魔h 魔法陣h'（25,23）へワープ
- 魔h' 魔法陣h（23,25）へワープ

入手アイテム

- ①宝箱・合鍵（3）☆
- ②宝箱・H.POTION（3）
- ③宝箱・H.POISON（2）
- ④宝箱・400G
- ⑤宝箱・護符
- ⑥宝箱・TWISTED KEY☆
- ⑦宝箱・KEY OF BONE☆
- ⑧宝箱・BLUE EYES☆
- ⑨宝箱・CRESCENT KEY☆
- ⑩宝箱・リトライパン（5）
- ⑪宝箱・EMERALD KEY☆
- ⑫宝箱・金塊（1）
- ⑬宝箱・500G
- ⑭石碑・サーベル（20）
- ⑮宝箱・からっぽ



ワープに惑わされるな！

新たに登場するワープの魔法陣が隠された床は落とし穴と違い、見た目や△ボタンで調べても判断できず、ジャンプで跳び越えることもできない。落とし穴のようにダメージを受けることもなく、ワープ先も固定なので、ワープしたら落ち着いて現在位置をミニマップで確認すること。

ミニマップが埋まらないうちは東に西に魔法陣で交互に飛ばされると不安になるが、実際はアルファベットの順に魔法陣を使ってワープしていくだけ。魔法陣を使ったルート把握の練習ステージと思ってじっくり攻略していこう。魔法陣の対応を覚えればさほど難しくはないはずだ。

ただし、特定の鍵がないと開かない扉が多いことに注意。鍵を取り忘れた場合、戻るためにかなり遠回りする必要があるのだ。それぞれの鍵は魔法陣の近くにあることが多いので、次の魔法陣に飛び込む前に探索して回収しておきたい。

★1では再びドーライベントが発生。またもやアレスに突っかかってくるドーラは、今度は魔法陣で飛ばされてしまう。

なお、マップ中央にある、四方を扉に囲まれた落とし穴は、向かい側の扉も開いていないと跳び越えられない。完全踏破を目指す場合は、ここを通る必要があるので、合鍵を使って扉を開けておこう。

出現モンスター

出現せず

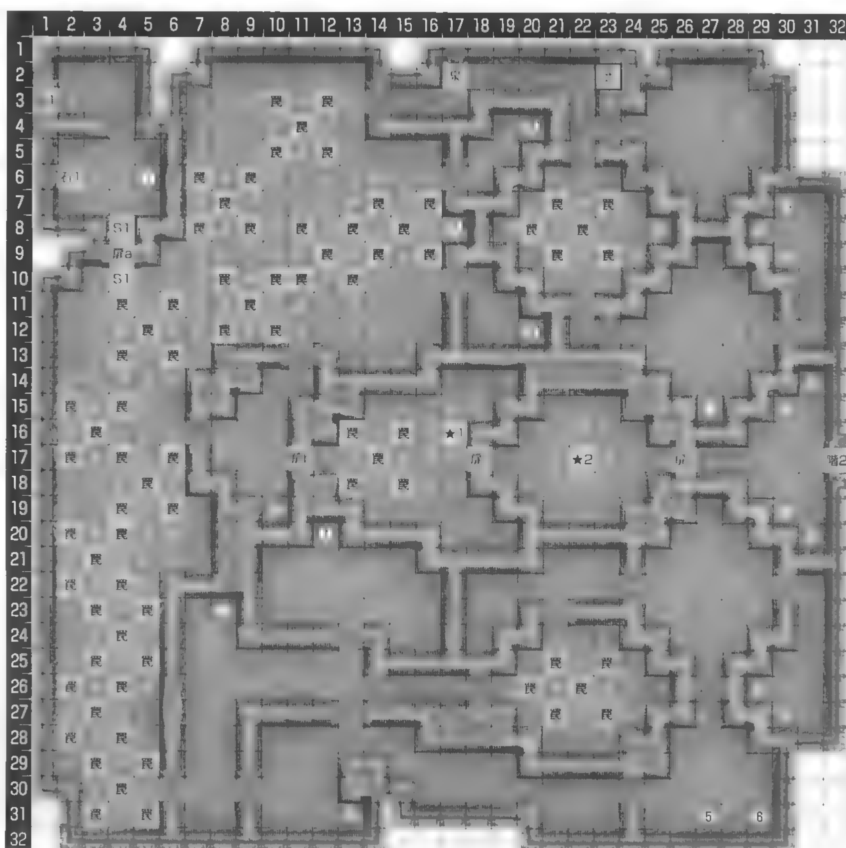
このフロアの宝箱に入っている「護符」は、持っているだけでクリティカルヒットが出やすくなるアイテムだ。ダメージの振れ幅が小さくなれば効率的に敵を倒すことができるぞ。ただし、「異次元宝箱」に入れていると効果がないので注意しろよ。



Ruins Area8

広い通路一面に広がる大量の落とし穴を[illegible]ークが[illegible]ージ。ボスは魔法攻撃しか行わないので、前もって[illegible]の魔法攻[illegible]けてMGRを上げておけば、ボスの攻撃にも余裕を[illegible]戦える[illegible]

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 インプ
- ★2 BOSS・ディンク
- S1 踏みスイッチ（扉aを開閉）
- 石1「口を開けた穴は　四本の足を持つ」
- 泉 回復の泉
- 階1 RUINS AREA7（階2）から
- 階2 RUINS AREA9（階1）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 扉b EBONY KEYで開く
- 扉c AMETHYST KEYで開く
- 扉d ALTET KEYで開く
- 武 武器屋

入手アイテム

①EBONY KEY☆
②宝箱・500G
③スモールシールド
④宝箱・H.POTION（4）
⑤宝箱・金塊（1）
⑥宝箱・物体硬質化液（1）
⑦宝箱・レピア（30）
⑧宝箱・M.POTION（2）
⑨宝箱・鉄球（10）
⑩宝箱・AMETHYST KEY☆
⑪宝箱・鉄球（10）
⑫宝箱・物体硬質化液（2）
⑬宝箱・からっぽ
⑭宝箱・リトライパン（5）
⑮宝箱・透物化秘薬（1）
⑯宝箱・500G
⑰宝箱・ショートソード（60）
⑱宝箱・チェインメイル
⑲守りの指輪（5）
⑳H.POISON（3）
㉑石碑・M.POTION（20）



遂にBOSS登場！

大量の落とし穴が規則的に配置されたステージ。石版のヒントが示すように、いくつかの落とし穴はあらかじめ見えており、その斜め四方にも落とし穴があると思って行動しよう。また、敵は落とし穴の上は歩かないようになっているので、敵が歩いたところは安全だ。不安なら、「鉄球」を使って落とし穴を暴いていこう。

ボスのいる部屋に行くには、階段すぐ側にある「EBONY KEY」と、北側の壁沿いに行った先にある「AMETHYST KEY」が必要だ。武器屋と回復の泉を拠点にして、慎重に攻略していこう。また、ボス部屋の前にいるNPCのインプが言うとおり、このゲームはボス戦の途中でもボスのいる部屋から出れば、安全に回復を行うことができるぞ。

ディンクは「ファイアの魔法」を3〜4回連発し、その後テレポートで移動する。基本的にはこの行動パターンの繰り返しだ。テレポートの出現先は、アレスの直線上に出ることが多いので、カニ歩きで軸をずらし、近づいて側面や背後から攻撃しよう。残りHPが半分を切るあたりで2体に、1／4あたりで3体に分身する。分身のHPは5点しかないので簡単に倒せるが、分身と本体の見分けはつかない。分身はテレポート時に復活することもあるので、本体を集中攻撃しよう。倒すと「ALTET KEY」が手に入る。

- ●ダイナホッグ（20：14-10-0-0）
- ●グリーンスライム（12：10-7-13-6）
- ●アングラー（15：10-7-14-6）
- ●ウィザード（20：6-7-14-9）
- ●ディンク（50：6-20-16-11）

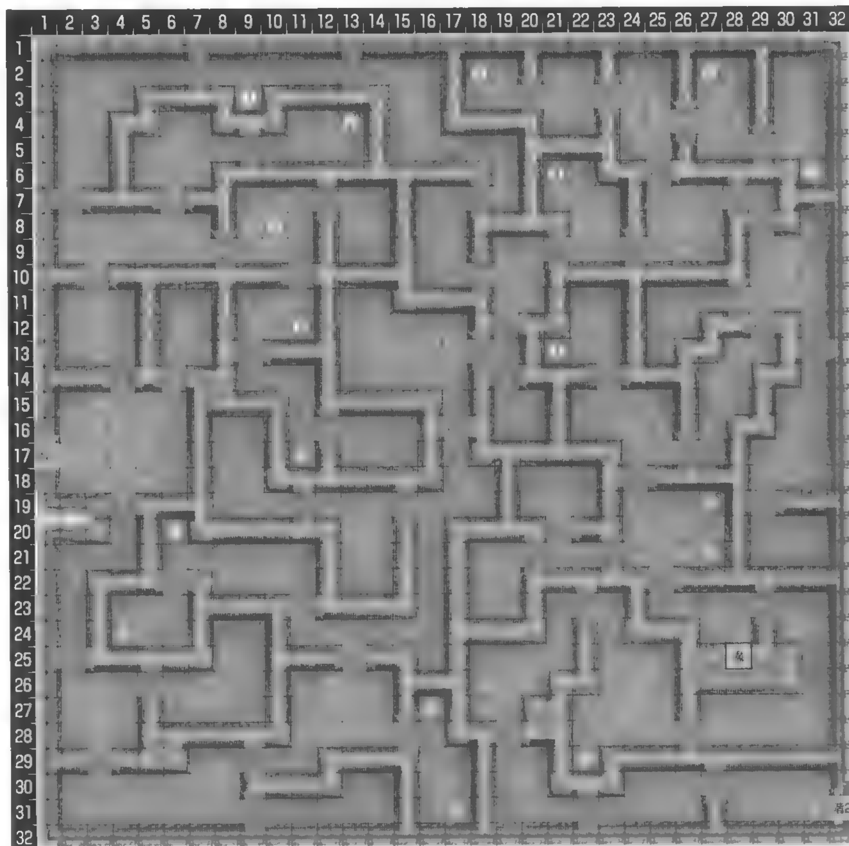


危なくなったら無理をせず一度部屋から出て回復して仕切り直す事だ。さらにこの先からは、ますます強力なボスが登場するからな……肝に銘じておけよ。

Ruins Area9

無数の小部屋で構成された迷路のようなフロア。
りのルートに分岐するが、途中で合流するのでどちらから行ってもクリア可能。このフ
ロアのモンスターは一度倒すと再出現しないので、

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- 階1 RUINS AREA8（階2）へ
- 階2 RUINS AREA10（階1）へ
- 魔 魔法屋

入手アイテム

①H.POTION（3）
②宝箱・H.POTION（10）
③宝箱・ショートソード（60）
④宝箱・金塊（1）
⑤宝箱・300G
⑥宝箱・M.POTION（2）
⑦宝箱・復活の指輪
⑧宝箱・300G
⑨宝箱・金塊（1）
⑩宝箱・H.POTION（5）
⑪レピア（30）
⑫宝箱・H.POSION（5）
⑬宝箱・100G
⑭透物化秘薬（2）
⑮宝箱・400G
⑯宝箱・リトライパン（5）
⑰石碑・1000G



かつての宝物庫、今は空き部屋？

一見複雑な迷路に見えるが、分岐は最初の部屋のみ。北回り、南回りどちらのルートを選んでも（19,9）の部屋で合流する。北回りでは「H.POTION」が、南回りでは「レピア」や「透物化秘薬」が手に入るが、距離的にはほとんど変わらない。合流地点からは、完全踏破を目指すならもう一方へ、AREA10へ向かう場合は東の扉から先に進もう。その先では北側に寄り道すると「復活の指輪」、「金塊」、使用回数60の「ショートソード」といったアイテムが手に入る。

特別なトラップはないが、そのぶん登場するモンスターは強敵ばかりだ。フロッグは直線上に2マス伸びる舌で攻撃してくる。1マス距離をおいて、敵の攻撃を防いだら、カウンター狙いで接近し攻撃しよう。

ヴァイキングとイフリートはこちらの攻撃に対して防御してくる。ヴァイキングは攻撃力が高く、イフリートの攻撃はこちらの防御を貫通するので、足を止めての殴り合いは苦しい戦いになる。カニ歩きや後退を駆使して攻撃を避け、相手が移動してきたところを狙って攻撃すれば防御されないので、効率よくダメージを与えられるぞ。

マップに出現する全てのモンスターを倒せば、レベルやステータスもかなり成長するはず。石碑のボーナスを含め、アイテム回収も兼ねてここは完全踏破を目指そう！

出現モンスター

- ●フロッグ（15：14-9-0-7）
- ●イフリート（25：20-11-16-8）
- ●ヴァイキング（28：18-11-5-7）

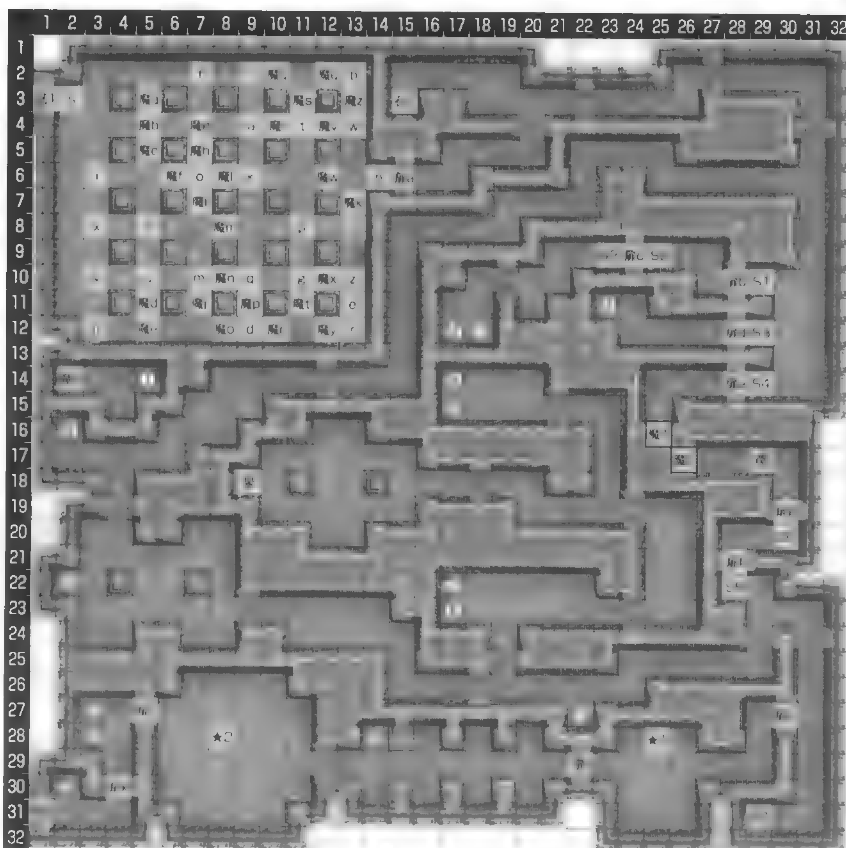
鍵についてだが、合鍵以外の"特定の鍵"は別のダンジョンには持ち込む事はできないぞ。例えば、特定の鍵を持って"RUINS"から"TOWER"へ移動した場合、鍵は自動的にアイテム欄からなくなり、RUINSの出口のマスに置かれた状態になるんだ。



Ruins Area10

Ruinsの最終ステージは、ワープの魔法陣で作られた迷路から始まる。複雑に見えても、正解の魔法陣さえ分かれば、後はゴールまでほぼ一本道だ。途中にいる幽霊の少女は、大事なヒントをくれる。後で必要になるのでちゃんと覚えておこう。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：1



ポイント

- 少女の霊
- ウィザード2体
- 踏みスイッチ（扉bを開く）
- 踏みスイッチ（扉cを開閉）
- 踏みスイッチ（扉dを開く）
- 踏みスイッチ（扉eを開閉）
- 踏みスイッチ（扉fを開く）
- 踏みスイッチ（扉gを開く）
- レバー（扉hを開く）
- 「塔には多くの災いあり　近付かぬが身の為」
- 回復の泉
- RUINS AREA9（階2）へ
- FOOT OF TOWER（階1）へ
- GORGON KEYで開く
- S1スイッチで開く
- S2スイッチで開閉
- S3スイッチで開く
- S4スイッチで開閉
- S5スイッチで開く
- S6スイッチで開く
- S7レバーで開く
- 鍵付（合鍵）
- ★2のウィザード2体を倒すと開く
- BTOWL KEYで開く
- a（9,4）へワープ
- b（13,2）へワープ
- c（13,8）へワープ
- d（9,12）へワープ
- e（13,11）へワープ
- f（7,2）へワープ
- g（11,10）へワープ
- h（14,6）へワープ
- i（3,6）へワープ
- j（5,8）へワープ
- k（9,6）へワープ
- l（9,2）へワープ
- m（7,10）へワープ
- n（3,12）へワープ
- o（7,6）へワープ
- p（11,8）へワープ
- q（9,10）へワープ
- r（13,12）へワープ
- s（2,3）へワープ
- t（11,4）へワープ
- u（5,10）へワープ
- v（3,10）へワープ
- w（13,4）へワープ
- x（3,8）へワープ
- 魔法陣y'（2,14）へワープ
- 魔法陣y（12,12）へワープ
- z（13,10）へワープ
- 魔法屋
- 魔法屋

入手アイテム

- ①宝箱・GORGON KEY☆
- ②宝箱・罠付・壊れた剣
- ③宝箱・氷の指輪（10）
- ④宝箱・金塊（1）
- ⑤宝箱・怒りの指輪（10）
- ⑥宝箱・サーベル（20）
- ⑦宝箱・罠付・からっぽ
- ⑧宝箱・500G
- ⑨宝箱・罠付・M.POISON（3）
- ⑩宝箱・レピア（40）
- ⑪宝箱・合鍵（1）☆
- ⑫石碑・物体硬質化液（5）
- ⑬宝箱・BTOWL KEY
- ⑭宝箱・ショートソード（50）
- ⑮宝箱・金塊（2）

無数の魔法陣に惑わされるな！

最初の部屋のいたるところに魔法陣が仕掛けられており、少し歩くだけでどこかへ飛ばされてしまう。複雑なワープ経路が必要かと思えば、実は魔法陣を利用するのはたった3回で済むのだ。必要な魔法陣へはちゃんと床が続いているので、余分なワープをする必要は一切ない。まずは魔法陣yとy'を行き来して、「GORGON KEY」を回収した後、魔法陣wに入ると、扉の近くに出られる。踏破率を稼ぐために他の魔法陣に入る際は、飛ばされた先でモンスターに背を向けていることがあるので注意が必要だ。

中央東にある魔法屋には2つ入り口があり、南側からまわると武器も購入できる。

なお、魔法屋はこの先にいくつもあるが、ここ以外ではFORTRESSまで行かないと「ヒールの魔法」を買えないことを覚えておこう。お金が溜まったら戻って来てでも買うべし。余裕があれば、敵のガードを貫通してダメージを与えられる「サンダーの魔法」や「フリーズの魔法」もオススメだ。

新たに登場するクラブベビーは、一度攻撃すると膨らみ、もう一度攻撃すると飛んでいって爆発する動きが特徴。最後の部屋ではウィザードが2体出現するが、こちらはディンクを倒した後なら楽勝のはずだ。

南東にいる少女の幽霊からは、この先に待ち受けるものに関係する話を聞けるぞ。

出現モンスター

- ●グリーンスライム（12：14-11-16-7）
- ●クラブベビー（5：8-4-0-5）
- ●ヴァイキング（28：22-12-5-8）
- ●ウィザード（20：6-9-15-11）

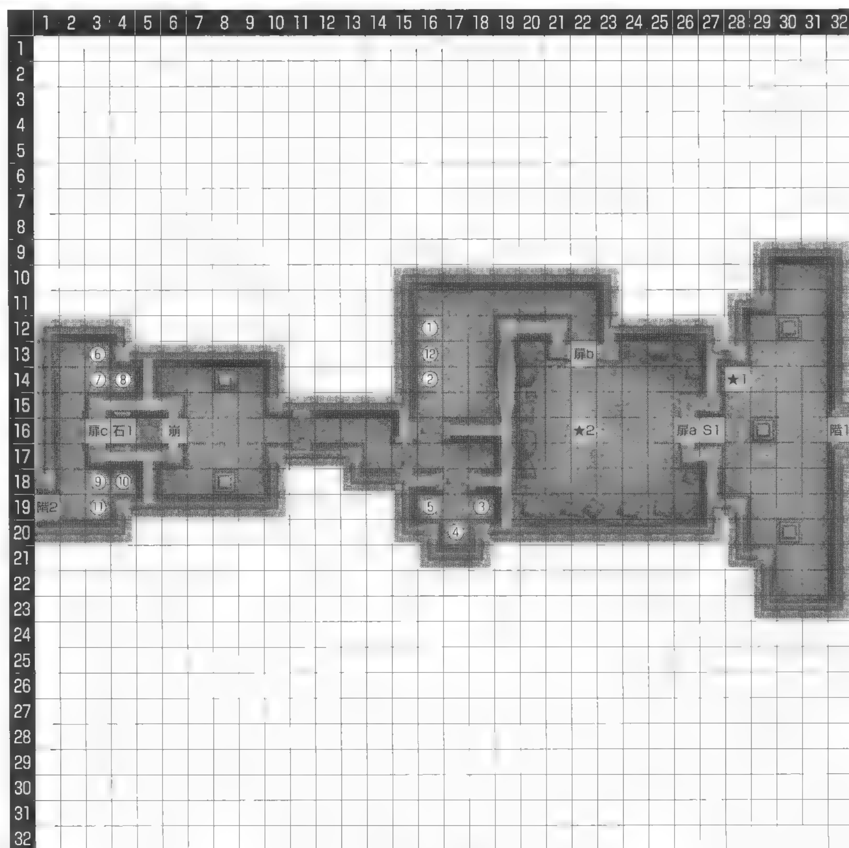


扉を開けた先にはヴァイキングが待ち構えていることが多い。扉を開ける際は不意打ちに注意して、とっさに防御できるよう構えておけよ。

Foot of Tower

ボスのクラブデビルが出現する部屋から先のステージへとつながる封印の扉まで、部屋が細長くつながるステージ。まずはクラブデビルを倒して幽霊の少女を解放すること。うかつに封印の扉に触ると問答無用で即死するので注意

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 年老いた剣士
- ★2 BOSS・クラブデビル
- S1 踏みスイッチ（扉aを開く）
- 石1 「侵入者よ　この門を通りたくば　"証"を示せ」
- 階1 RUIN AREA10（階2）へ
- 階2 TOWER 1F（階1）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 扉b ELMEF KEYで開く
- 扉c 金の腕輪で開く

入手アイテム

- ①宝箱・サーベル（20）
- ②宝箱・大金槌（10）
- ③宝箱・リトライパン（5）
- ④宝箱・物体硬質化液（1）
- ⑤宝箱・金塊（1）
- ⑥宝箱・H.POTION（10）
- ⑦H.POISON（8）
- ⑧宝箱・レピア（30）
- ⑨M.POISON（3）
- ⑩宝箱・M.POTION（5）
- ⑪宝箱・ショートソード（∞）
- ⑫石碑・金塊（5）



四足の魔獣、クラブデビルを倒せ！

先へ進む者に注意を促す人がいるのは、ボス戦の前触れ。年老いた傭兵の話を聞き、準備を整えよう。扉を開ければボス戦だ。

クラブデビルは、まずアレスに向かって突進した後、部屋の壁に沿ってグルグルと回り始める。クラブデビルの装甲は厚く、このままでは剣も魔法も通じない。そのうちクラブベビーを1体産み出すので、これに一撃与えて膨らませ、前を通るタイミングを見計らってクラブデビルにぶつけよう。3発当てると、堅い装甲が砕けてダウンするのでこの機を見逃さずに攻撃すべし！

クラブデビルはHPが減るにつれ移動速度が増し、残りわずかになると体色が赤色に変わる。クラブベビーが2匹に増えると共に、部屋を横切る突進をしてくるぞ。

一度突進を行うと、しばらくはまた壁際をグルグルと回るので、そのスキに攻撃や回復を行おう。なお、2匹に増えるとクラブベビーの攻撃もそれなりに厄介。膨らませてもしばらくすると起き上がるし、突進に巻き込まれると死んでしまうので、素早い立ち回りが要求されるのだ。

奥の封印された扉は、傭兵と少女の幽霊から話を聞いていれば、ひらめくモノがあるはず。一度AREA10に戻り、幽霊の少女から「金の腕輪」を受け取ってこよう。鍵と同じ要領で腕輪を使えば、封印の扉が開く。

出現モンスター

- ●クラブデビル（95：22-16-0-16）
- ●クラブベビー（5：8-4-0-4）

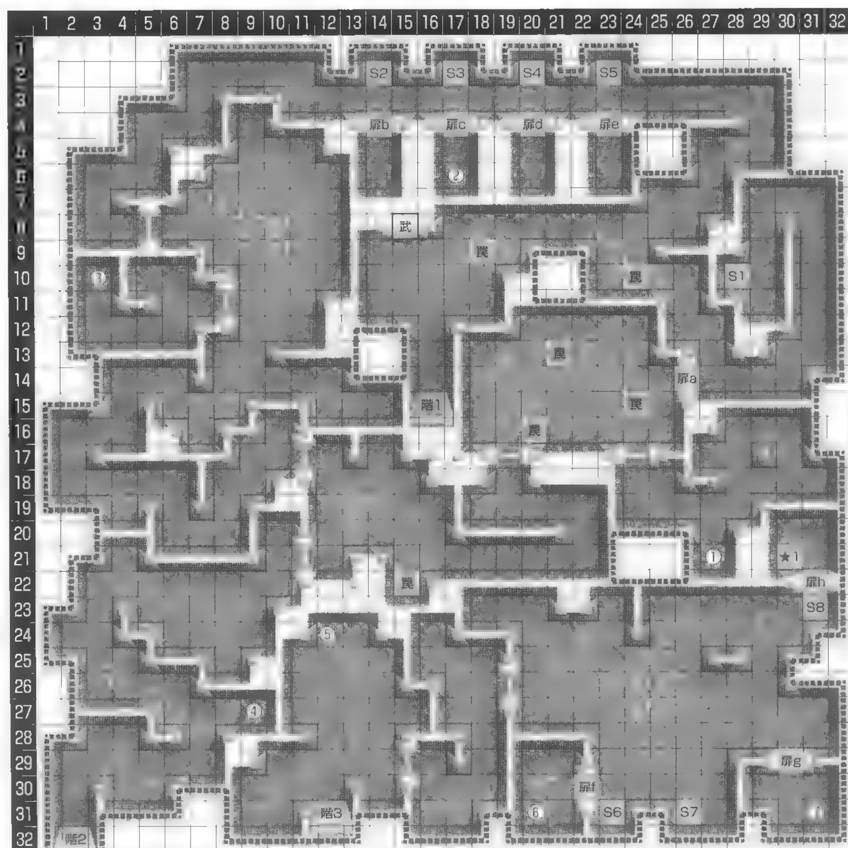
クラブデビル戦では、慌てて壁際に下がるとさらにダメージを受けるので、あえて避けず、すぐに回復する方が戦いやすい場合もある。「守りの指輪」を使っておけば格段に戦いが楽になるぞ。



Tower 1F

戦いの舞台が変わっているので、落とし穴の床と普通の床の違いを確認すること。落とし穴のある床はタイルが崩れかかっており、普通の床は鉄張りのような床ときれいなタイルの床だ。マップ南東は3Fからしか入れないので、今はひとまず先に進もう

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 捕らわれた男
- S1 レバー（扉aを開く）
- S2 レバー（扉bを開く）
- S3 レバー（扉cを開く）
- S4 レバー（扉dを開く）
- S5 レバー（扉eを開く）
- S6 レバー（扉fを開く）
- S7 レバー（扉gを開く）
- S8 レバー（扉hを開く）
- 階1 FOOT OF TOWER（階2）へ
- 階2 TOWER 2F（階1）へ
- 階3 TOWER 2F（階3）へ
- 扉a S1レバーで開く
- 扉b S2レバーで開く
- 扉c S3レバーで開く
- 扉d S4レバーで開く
- 扉e S5レバーで開く
- 扉f S6レバーで開く
- 扉g S7レバーで開く
- 扉h S8レバーで開く
- 武 武器屋

入手アイテム

- ①宝箱・300G
- ②宝箱・金塊（1）
- ③宝箱・レピア（40）
- ④石碑・氷の指輪（10）
- ⑤宝箱・400G
- ⑥宝箱・300G
- ⑦宝箱・H.POTION（5）



最短距離か？アイテムか？

上へ下へとたびたび移動を繰り返すことから、多くの階に階と階をつなぐ最短ルートが存在するのがTOWERの特徴だ。上へ進むだけなら簡単だが、アイテムが手に入りにくいのが難点。マップをよく見て攻略ルートを選定していこう。

まずは正面の武器屋で情報収集と準備を整えたらマップの確認を。アイテム回収のルートは北回り。4つ並んだ小さな部屋には、1つを除いてあとは全てモンスターが潜んでいる。レバーを下げたらすぐに扉の方に振り向いて、攻撃に備えよう。北西の小部屋には武器入り宝箱も置かれている。

最短ルートは東のS1レバーを押して扉aを開く南回り。そこから南西を目指せば、2Fへ続く階段にたどり着ける。

登場するモンスターは、インプと同じ行動パターンで攻撃力が高いゴブリンや、周囲8マスに放電攻撃を行ってくるグレルなど。グレルがいる部屋には落とし穴があるので、攻撃を避けたつもりで落とし穴に落ちないように注意。放電は魔法攻撃だが、ダメージは高くないので、わざと喰らってMGRを上げておくのもアリだ。「ヒールの魔法」があると効率的に行える。

3Fから続く階3を降りてくると、これまで入れなかった南東のエリアに入れる。★1には男が捕らわれている。

出現モンスター

- ●グレル（18：2-14-17-11）
- ●ゴブリン（21：23-16-5-10）
- ●スパイダー（20：21-15-5-9）
- ●マッドドッグ（26：25-20-1-14）

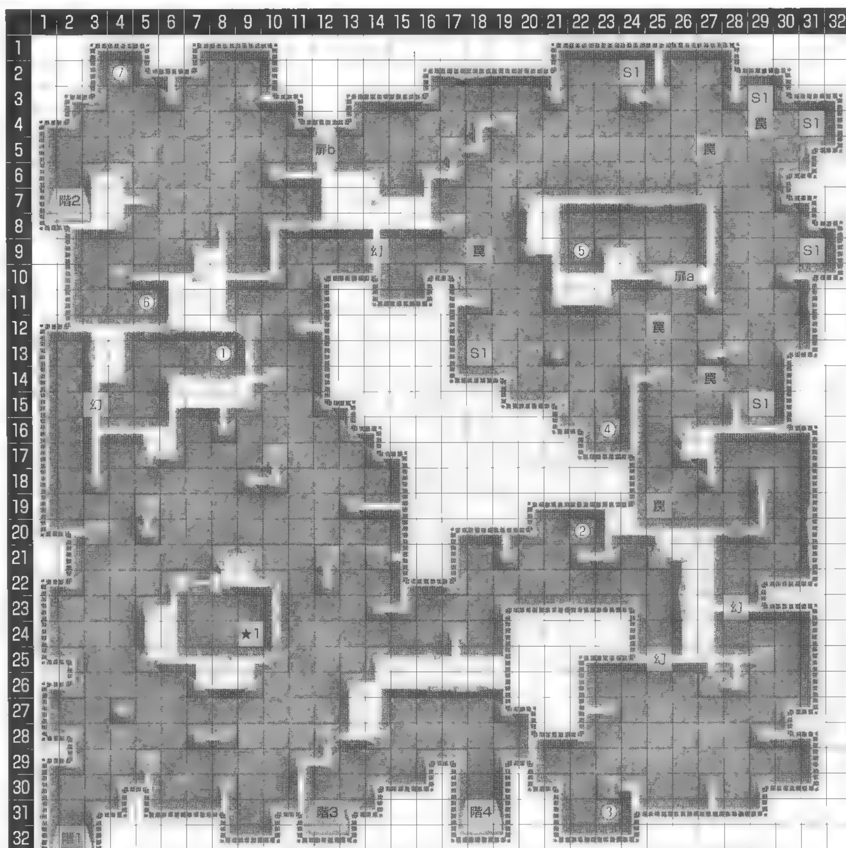


最短ルートの存在を逆手にとり、先に上の階で強力な装備を手に入れてから下の階をじっくりと攻略するのは昔からのファルコムゲームに慣れ親しんだ人向けだな。初心者にはオススメできないやり方だ。

Tower 2F

壁に見えるが通り抜けることができる幻の壁と、複数のスイッチ操作が必要な扉のギミックが登場するフロア。幻の壁は、他の壁よりもわずかに光って見えるほか、隣接することができればミニマップには通路として表示される。注意して見よう。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 平和主義のゴブリン
- S1 踏みスイッチ（全て踏むと扉aが開く）
- 階1 TOWER 1F（階2）へ
- 階2 TOWER 3F（階1）へ
- 階3 TOWER 1F（階3）へ
- 階4 TOWER 3F（階3）へ
- 扉a 全S1スイッチで開く
- 扉b SKULL KEY開く

入手アイテム

- ①サーベル（30）
- ②リトライパン（5）
- ③宝箱・1000G
- ④怒りの指輪（10）
- ⑤宝箱・SKULL KEY☆
- ⑥宝箱・金塊（1）
- ⑦石碑・H.POTION（20）



自称、平和主義のゴブリン

一見すると行き止まりの壁に見えるが、実は通り抜けできる幻の壁が西と北東のエリアをつないでいる。北東エリアへの幻の壁は、北（14,9）と南東（25,25）にある。北ルートの方が、若干近く、モンスターも少ないが、大きな差はない。

幻の壁がどうしても分からなければ、★1の部屋にいるゴブリンに5000Gを支払うと、幻の壁について聞くことができる。幻の壁は、この先の階層でも時々登場するので、怪しいと思ったらミニマップで確認したり、△ボタンで調べてみよう。幻の壁は、調べると『妙な壁だ』とメッセージが出るぞ。

北東の大部屋中央にある扉aは、壁際にある6個のスイッチを全て踏まないと開かない仕掛けになっている。この先は複数のスイッチが連動したり、押す順番が大事なギミックなども登場するので、1つのスイッチで変化がない場合は、周囲に他のスイッチがないか探してみよう。

モンスターはマッドドッグが登場する。動きがやや早い以外は特筆すべき攻撃手段はもっていない。「ファイアの魔法」が弱点なので、魔法で攻撃するとINT上げにもなって一石二鳥だ。

南側にある階段の部屋については、1F同様、この階層からは入ることができない。ひとまず先に進もう。

出現モンスター

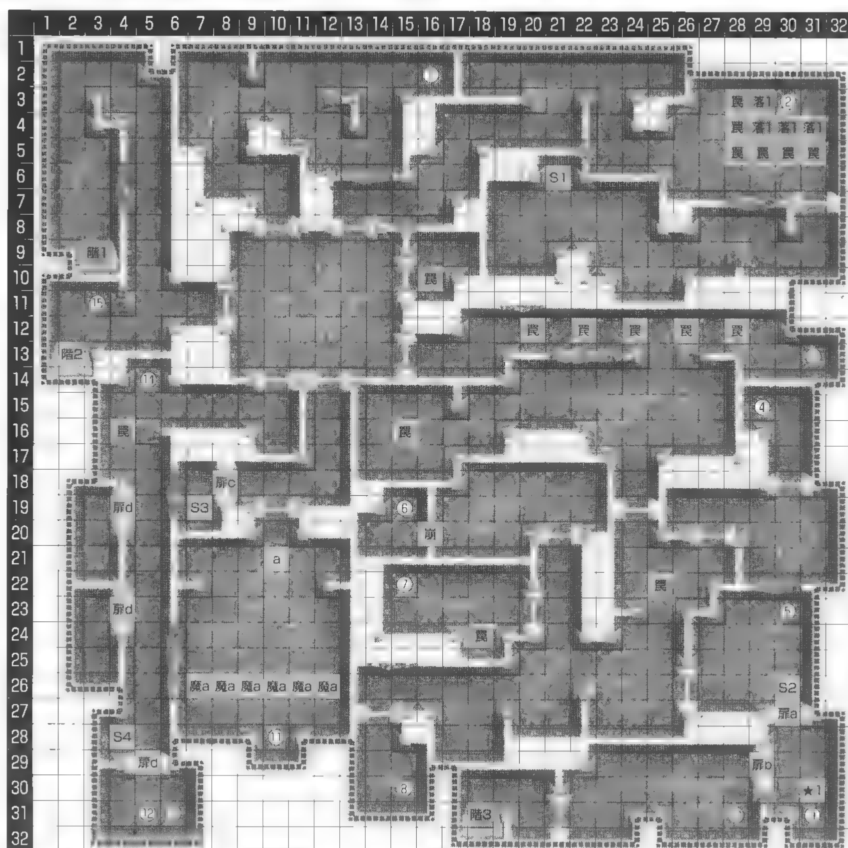
- ●グレル（18：2-16-20-11）
- ●ゴブリン（24：24-18-5-10）
- ●スパイダー（20：22-17-5-9）
- ●マッドドッグ（26：25-20-1-14）

幻の壁に、複数のスイッチ……いずれもこの先何度も悩まされるトラップだ。特に、幻の壁は見落としやすいから、今のうちに他の壁と比べて違いを頭に叩き込んでおくんだな。



上へ進むだけなら敵と全く遭遇せずに通り抜けられるステージ。ただし、フロアには「スケールメイル」の入った宝箱や「金塊」のほか、「異次元宝箱」がもらえるイベントも発生するので、そのまま素通りするのはもったいない。ちゃんと探索しておこう。

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 捕らわれの女
- 落1 TOWER 2F（29,3）へ落ちる　S1レバーで閉まる
- S1 レバー（落1、罠1の落とし穴が閉まる）
- S2 踏みスイッチ（扉aを開く）
- S3 レバー（魔aが消える）
- S4 レバー（扉dを開く）
- 階1 TOWER 2F（階2）へ
- 階2 TOWER 4F（階1）へ
- 階3 TOWER 2F（階3）へ
- 扉a S2スイッチで開く
- 扉b TWISTED KEYで開く
- 扉c GREEN KEYで開く
- 扉d S4レバーで開く
- 魔a a（10,21）へワープ　S3レバーで消える

入手アイテム

①宝箱・800G
②宝箱・GREEN KEY
③ショートソード（23）
④宝箱・H.POTION（10）
⑤宝箱・TWISTED KEY
⑥宝箱・M.POTION（10）
⑦H.POTION（2）
⑧H.POISON（5）
⑨異次元宝箱B（金塊（2）入り）
⑩金塊（1）
⑪宝箱・スケールメイル
⑫宝箱・金塊（1）
⑬宝箱・レピア（40）
⑭M.POISON（2）
⑮石碑・1500G



人助けの報酬は異次元宝箱！

このフロアの探索は、階段東にある扉を多く備えた小部屋を起点に時計回りで攻略していくと効率的だ。

注意したいのは、そこから東に向かってまっすぐ伸びる通路。床からトゲが飛び出してくるトラップなので、ジャンプで跳び越えること。床にそれらしい枠が描かれているので見分けはつくはずだ。このトラップはダメージが大きいのに加え、踏みとどまる限り延々とダメージを受け続けるので、慌てて回復しても追いつかない。まずはトラップ床から移動すること。

南東隅の小部屋にいる囚われの女性を助け出すと、同じように捕らわれている友人を助け出して欲しいとお願いされる。すぐ北の部屋で入手した「TWISTED KEY」を使って西側の扉を開けたら、1F～2Fの未探索だったフロアを調べていこう。1Fで男性を助けたことを彼女に報告すれば、「異次元宝箱B」が手に入る。これでしばらくアイテムがあふれて困ることはないはずだ。

このフロアで初登場するロックビートルは見た目通り堅いので、物理攻撃よりも魔法攻撃が有効。また西側の縦に伸びる通路は、レバーを引くと北側の小部屋2つからゴブリンが3体ずつ出てくる。背後や脇を取られないように注意。宝箱を開けるのはゴブリンを倒してからだ！

出現モンスター

- ●ロックビートル（30：25-25-2-11）
- ●ゴブリン（26：28-21-5-12）
- ●マッドドッグ（26：25-20-1-13）

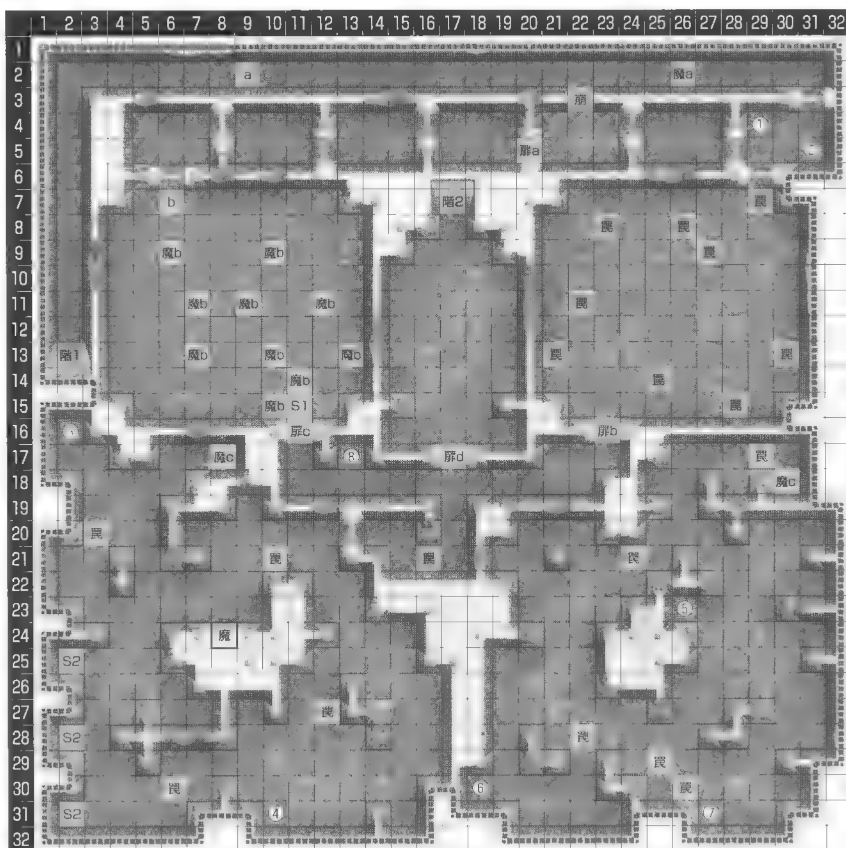


扉のすぐ前に仕掛けられた落とし穴や、進行方向によっては扉や壁に隠れて床のトラップが見えないことがある。扉や曲がり角では先に進む前に足元を確認するクセをつけておけよ。

Tower 4F

大きく分けて北西、北東、南西、南東、中央の5つの部屋で構成されたフロア。北西側は魔法陣を使った迷路、北東側はモンスターとの戦闘が必要になり、どちらを通っても先に進むことができる。もちろん、完全踏破を目指すなら両方とも攻略しよう!

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 踏みスイッチ（扉cを開く）
- S2 踏みスイッチ（全て踏むと魔cが出現）
- 階 TOWER 3F（階2）へ
- 階2 TOWER 5F（階1）へ
- 扉a YELLOW KEYで開く
- 扉b 室内の敵を全て倒すと開く
- 扉c S1スイッチで開く
- 扉d KEY OF RUBYで開く
- 魔a a（9,2）へワープ
- 魔b b（6,7）へワープ
- 魔c S2スイッチを全て踏むと出現　魔法陣c'（30,18）へワープ
- 魔c 魔法陣c（8,17）へワープ
- 魔 魔法屋

入手アイテム

①宝箱・YELLOW KEY
②宝箱・金塊（2）
③宝箱・500G
④リトライパン（5）
⑤宝箱・復活の腕輪
⑥KEY OF RUBY☆
⑦サーベル（30）
⑧石碑・透物化秘薬（5）



頭脳か？　腕力か？

階段から伸びる東に通路を進んでいると、通路の先が見通せるあたりで急に魔法陣で引き戻される。通路の壁をよく見ていれば、崩れかけた壁が見つかる。東に進むか西に進むかを決めて攻略を進めていこう。

北東側の部屋ではアーチャーとの戦闘になる。4体全てを倒さないと扉bが開かないうえ、攻撃力も高いので他のアーチャーから背中や脇を撃たれないよう、壁を利用しながらガードを固めて戦うこと。時には、床の落とし穴に飛び込んで仕切り直すトリッキーな戦法も有効だ。

他にも攻撃力・物理防御力が高いロックビートルや、強力かつ早い攻撃と防御を兼ね備えたバーサーカーなど、このフロアに登場するモンスターはいずれも強敵ばかり。物理攻撃だけでなく、「ファイアの魔法」や一時的に敵の動きを止める「フリーズの魔法」を駆使して戦闘を楽に進めていこう。

南西の部屋では、西隅にあるスイッチ3つを全て踏むと、南東の部屋へ飛べる魔法陣が出現する。南東の部屋では、「復活の腕輪」と「KEY OF RUBY」を回収しよう。なお、どちらの部屋にも見えにくい場所にトゲ床があるので、注意して進むこと。

このフロアの石碑からは「透物化秘薬」が手に入る。「透物化秘薬」は5Fの戦いで必要になるので、売らずに残しておくこと。

出現モンスター

- ●アーチャー（26：20-21-11-12）
- ●ロックビートル（30：26-26-2-13）
- ●バーサーカー（51：30-22-22-12）

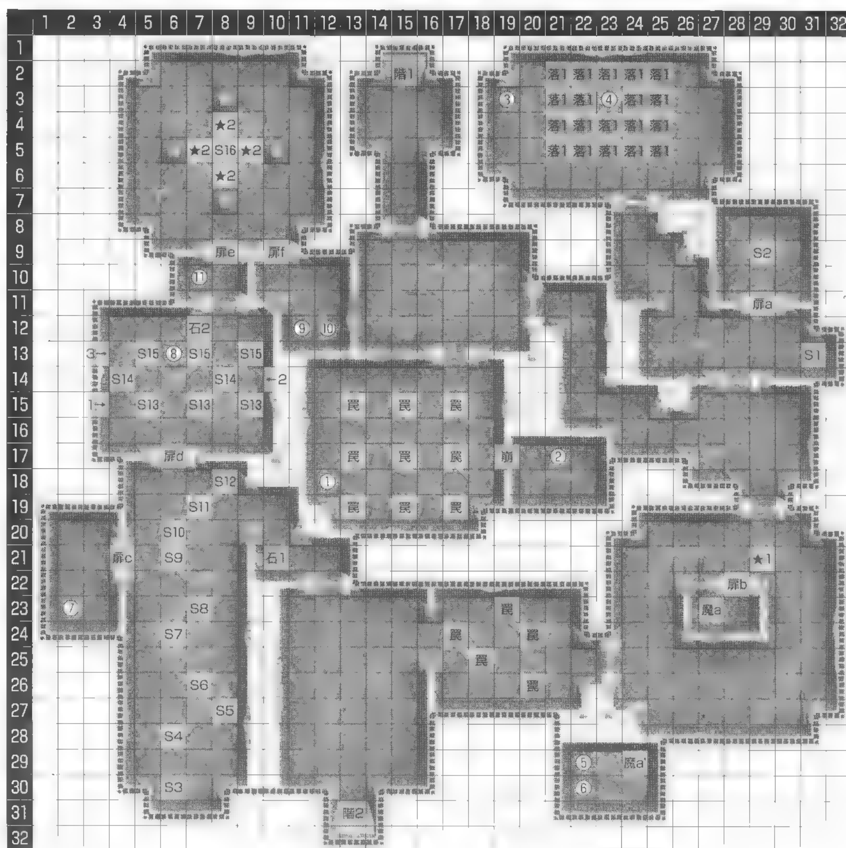
北西の魔法陣の部屋は、魔法陣を踏むと部屋の入り口に戻されるだけの簡単な仕掛け。一度発動した魔法陣は光って見えるので、何度も繰り返せば誰でも先へ進めるぞ。



Tower 5F

ガーゴイルにバーサーカー、ヘッドレスと攻撃力の高いモンスターが出現するステージ。また、西側の3つの部屋は謎解きやトラップなど難易度の高いギミックが満載だが、全てを攻略できれば「悪魔の盾」が手に入る。

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 ガーゴイル2匹　倒すとKEY OF AMBER
- ★2 S16スイッチでヘッドレスが出現　倒すと扉fが開く
- 落1 TOWER 4F（23,13）に落ちる　S2スイッチで床になる
- S1 レバー（扉aを開く）
- S2 踏みスイッチ（落とし穴落1が床に変化）
- S3 レバー（扉cを開く）
- S4 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S5 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S6 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S7 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S8 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S9 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S10 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S11 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S12 踏みスイッチ（順に踏むと扉dが開く）
- S13 踏みスイッチ（1→から矢）
- S14 踏みスイッチ（←2から矢）
- S15 踏みスイッチ（3→から矢）
- S16 踏みスイッチ（★2にヘッドレスが出現）
- 石1「南より来たれば　北に道あり」
- 石2「自ら死を望む者　此処は汝の求めし場所なり」
- 階1 TOWER 4F（階2）へ
- 階2 TOWER 6F（階1）へ
- 扉a S1レバーで開く
- 扉b KEY OF AMBERで開く
- 扉c S3レバーで開く
- 扉d S4～S12スイッチを南から順に踏むと開く
- 扉e AMETHYST KEYで開く
- 扉f ★2のヘッドレスを全て倒すと開く
- 魔a 魔法陣a'（24,29）へワープ
- 魔a' 魔法陣a（27,23）へワープ
- 1→ S13スイッチで矢が出る
- ←2 S14スイッチで矢が出る
- 3→ S15スイッチで矢が出る

入手アイテム

①H.POISON（5）
②宝箱・金塊（3）
③H.POTION（2）
④宝箱・氷の指輪（10）
⑤宝箱・サーベル（30）
⑥リトライパン（5）
⑦宝箱・AMETHYST KEY
⑧ショートソード（30）
⑨宝箱・悪魔の盾
⑩宝箱・物体硬質化液（3）
⑪石碑・ファルシオン（30）



頭脳を駆使してアイテムをゲット！

4Fでも登場したバーサーカーに加え、射程の長い魔法攻撃と高い防御力を兼ね備えたガーゴイルが新たに登場する。フリーズの魔法が効かない厄介な敵だが、2匹とも倒せれば「サーベル」が手に入るぞ。

マップ東側はトゲ床やスイッチで閉じる落とし穴など、いずれも既に登場したものばかりだが、マップ西側の部屋では新たなギミックが登場するのだ。

最初の部屋では石版1のメッセージに注目。南から北に向かって、すなわちS4～S12の順番でスイッチを踏んでいけば、次の部屋へ続く扉dが開くのだ。

次の部屋では左右の壁に注目。スイッチを踏むと左右から矢が飛び出す仕掛けだ。マッピングに必要であれば矢の飛んでくる方向を向いて踏めば良い。必要なければ、ジャンプで飛び越えてしまおう。

最後の部屋では中央のスイッチを踏んだ瞬間、出現したヘッドレスに取り囲まれるというトラップだ。ジャンプで逃げようにも柱が邪魔して逃げられず、無策で臨めばそのまま殴られて死んでしまう。事前に「透明化秘薬」を飲んでおけばヘッドレスの目をごまかせるのでその隙に移動すべし。

なお、ヘッドレスの攻撃は防御しても貫通するうえ、ノックバック効果もある。再び囲まれないよう壁を背にして戦おう。

出現モンスター

- ●ガーゴイル（50：17-25-22-14）
- ●ヘッドレス（55：40-30-0-60）
- ●バーサーカー（49：31-23-18-13）

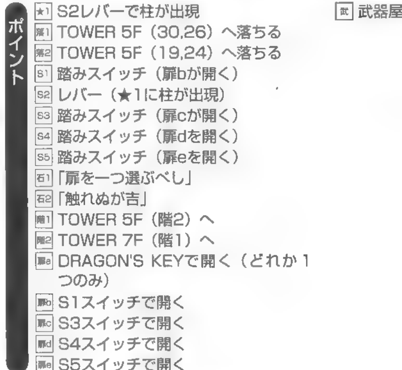


悪魔系の装備は強力だが、そのまま装備するとHPが減ったり、金縛りにあったり、幸運度が"0"になるなどのペナルティを受ける呪われた装備だ。DARK ZONEにたどり着くまでは「異次元宝箱」に封印しておけよ。

Tower 6F

3つのルートから、1つを選んで攻略していくステージ。アイテムが多く、トラップも少ない西周りのルートがおススメだ。どのルートを選んだ場合でも、残ったルートは後ほど7Fの落とし穴から攻略できるぞ。

※大金槌使用数：3
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 S2レバーで柱が出現
- 落1 TOWER 5F（30,26）へ落ちる
- 落2 TOWER 5F（19,24）へ落ちる
- S1 踏みスイッチ（扉bが開く）
- S2 レバー（★1に柱が出現）
- S3 踏みスイッチ（扉cが開く）
- S4 踏みスイッチ（扉dを開く）
- S5 踏みスイッチ（扉eを開く）
- 石1 「扉を一つ選ぶべし」
- 石2 「触れぬが吉」
- 階1 TOWER 5F（階2）へ
- 階2 TOWER 7F（階1）へ
- 扉a DRAGON'S KEYで開く（どれか1つのみ）
- 扉b S1スイッチで開く
- 扉c S3スイッチで開く
- 扉d S4スイッチで開く
- 扉e S5スイッチで開く
- 武 武器屋

入手アイテム

①DRAGON'S KEY
②レピア（40）
③石碑・ウィングブーツ
④レザーシールド
⑤金塊（1）
⑥サーベル（30）
⑦宝箱・600G
⑧H.POTION（2）
⑨宝箱・金塊（2）
⑩ファルシオン（20）
⑪宝箱・金塊（2）
⑫M.POTION（10）
⑬宝箱・ファルシオン（50）
⑭M.POISON（5）
⑮宝箱・1000G
⑯金塊（1）
⑰宝箱・罠付・金塊（2）

石版の忠告には素直に従おう

3つの扉は全て「DRAGON'S KEY」でしか開かないというもの。西、北、東の扉から、どれか1つを選んで開こう。

北ルートを選んだ場合、途中の『触れぬが吉』と書かれた石版2の近くにあるレバーは、絶対に触らないように。レバーを操作するにはトゲ床に乗らなければならないうえ、このレバーを下げると★1の位置に柱が出現し、先へ進めなくなるのだ。

東ルートはトラップが多めな分、アイテムも豊富だ。見逃しやすいのは、宝箱の背後が幻の壁となっている地点。宝箱をジャンプで飛び越えると奥の部屋で「M.POTION」を回収できる。そのさらに奥にも宝箱が見えるが柱が邪魔をして進入できない。そこへ侵入するには、「ワープの魔法」が必要になるのだ。この先も同じような場所がいくつか登場するが、全てのステージで完全踏破を目指すのでなければ必須というものではない。「ワープの魔法」はかなり高価なので、購入するかどうかは慎重に検討すべし。

また、西ルートの途中にある部屋へは、7Fの落とし穴から落ちて来れるぞ。

階段の前では、バーサーカー以上の攻撃力を誇るミノタウロスが登場する。ガード貫通攻撃が厄介だが、行動パターンはバーサーカーと大差ない。「フリーズの魔法」も有効なので、落ち着いて対処しよう。

出現モンスター

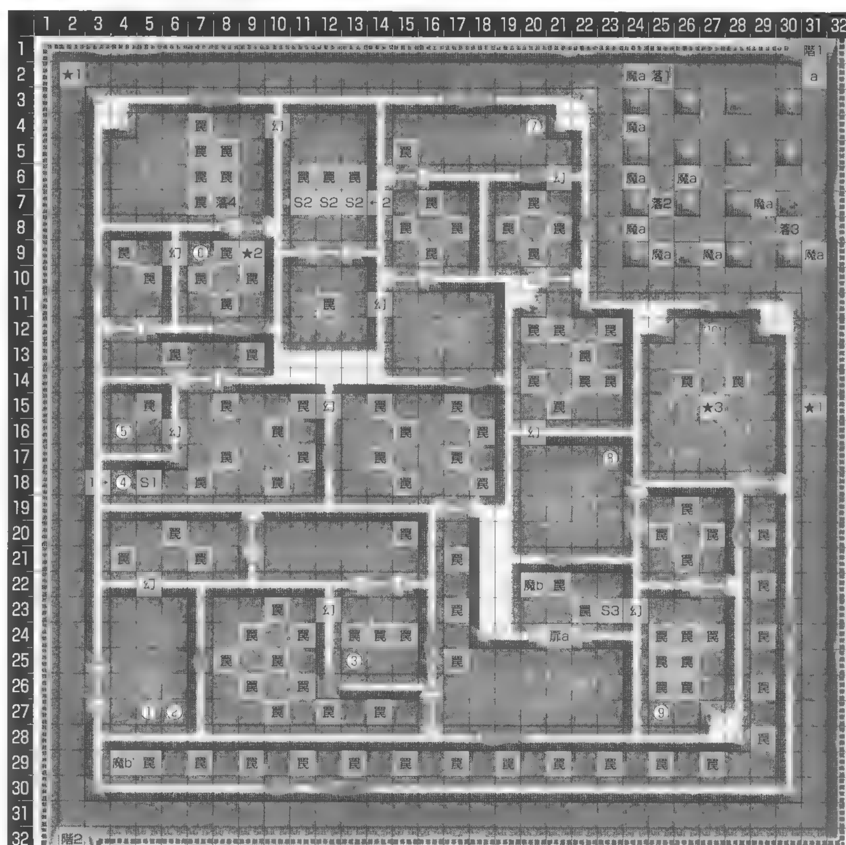
- ●ガーゴイル（50：17-27-24-15）
- ●アーチャー（30：22-25-12-14）
- ●ミノタウロス（55：32-28-22-11）

武器屋では、アイテムを盗むシーフが上の階に出没している話を聞ける。シーフには気をつけろよ。あとな、ここの階を完全踏破すると落下ダメージを軽減してくれる「ウィングブーツ」が手に入るぜ。

Tower 7F

外周の長い通路とそれに囲まれた多数の部屋で構成されたステージ。部屋内には無数の落とし穴と強力なモンスターが待ち構えているため、難易度はかなり高い。また、6Fの武器屋で話を聞いたシーフが登場するので注意。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 シーフ
- ★2 ガーゴイル
- ★3 バーサーカー２体　倒すとSKULL KEY
- 落1 TOWER 6F（25,2）へ落ちる
- 落2 TOWER 6F（25,7）へ落ちる
- 落3 TOWER 6F（30,8）へ落ちる
- 落4 TOWER 6F（8,7）へ落ちる
- S1 踏みスイッチ（1→から矢）
- S2 踏みスイッチ（←2から矢）
- S3 レバー（扉aを開く）
- 階1 TOWER 6F（階2）へ
- 階2 TOWER 8F（階1）へ
- 扉a S3レバーで開く
- 魔a a（31,2）へワープ
- 魔b 魔法陣b'（4,29）へワープ
- 魔b' 魔法陣b（20,22）へワープ
- ←2 矢印の方向に矢（S2スイッチ）
- 1→ 矢印の方向に矢（S1スイッチ）

入手アイテム

①石碑・M.POTION（20）
②H.POISON（3）
③リトライパン（5）
④M.POISON（2）
⑤宝箱・200G
⑥M.POTION（5）
⑦サーベル（40）
⑧M.POTION（2）
⑨宝箱・金塊（2）
⑩宝箱（SKULL KEY）・シパル



内側は高難易度のステージ！

マップを見れば分かる通り、落とし穴があちこちにあるが、下のフロアへつながっているのはスタート直後の3つと北西の小部屋のみ。6Fで回りきれなかったルートを攻略する場合には、これらの穴を落ちれば良い。それ以外は全てダメージを受ける落とし穴なので注意が必要だ。

通路の途中で待ち構えているのはシーフ。NPCだと思って隣接するとアイテムを盗み、脱兎のごとく逃げ出す。盗まれたアイテムはシーフを倒せば取り戻せるが、逃げ足が速く追いかけるのは厄介なため、遠距離から魔法で攻撃するか、フリーズで動きを止めている間に倒すなどしよう。

回廊の内側には、扉や幻の壁でつながっている部屋が多数あり、そのほとんどに落とし穴が仕掛けられている。宝箱の前や次の部屋への入り口などに仕掛けられていることもあり、一筋縄ではいかない。

さらに内側の部屋で待ち構えているのは、ガーゴイルやミノタウロスといったモンスター。幻の壁を越えて魔法が飛んできたりすることもあるので注意が必要だ。こまめな回復とセーブを行って、慎重に進んでいこう。魔法陣を通ってトゲ床を飛び越えながら最奥まで進むと、バーサーカー2体が待っている。無事に倒せれば、奥にある宝箱から「シパル」が手に入るぞ。

出現モンスター

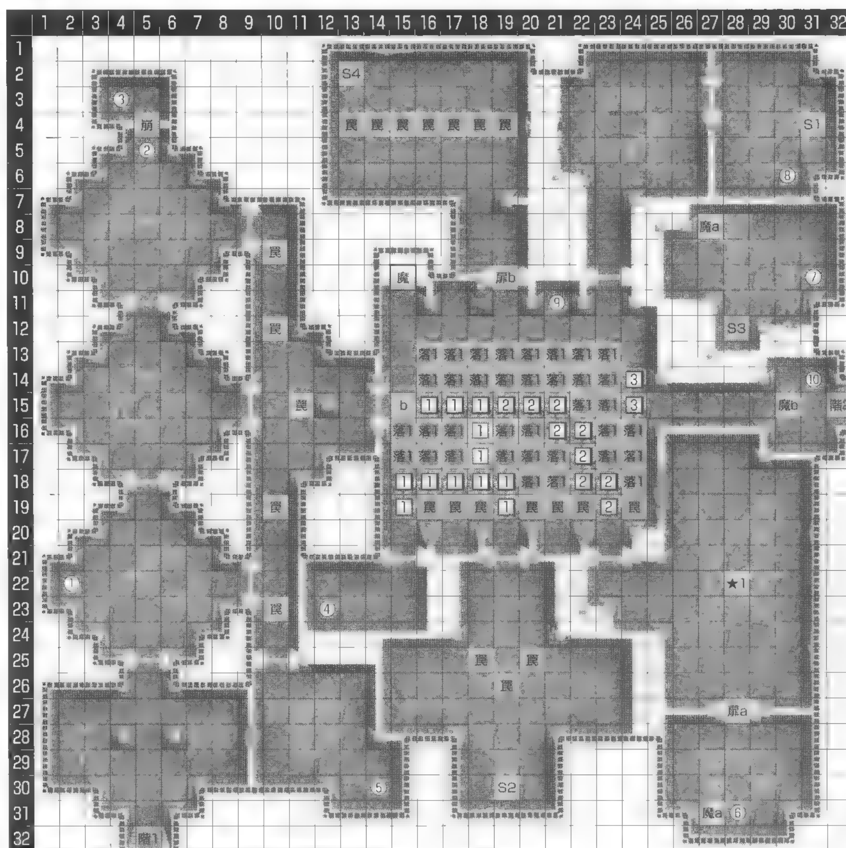
- ●**シーフ**（30：21-16-38-6）
- ●**バーサーカー**（49：33-27-18-15）
- ●**ミノタウロス**（55：33-30-22-12）
- ●**ガーゴイル**（50：17-29-26-17）



Tower 8F

中央に口を開けている大きな落とし穴が攻略のポイントとなるステージ。周囲の部屋にあるスイッチを踏んでいくと落とし穴の一部が閉まって床に変化し、次の部屋への道が開けるという仕組みだ。攻略順は一本道なので迷うことはない。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 ガーゴイル2体　倒すとKEY OF GARNET☆
- 落1 TOWER 7F（15,17）へ落ちる
- ① S1スイッチで床に
- ② S2スイッチで床に
- ③ S4スイッチで床に
- S1 踏みスイッチ（1が床に）
- S2 踏みスイッチ（2が床に）
- S3 レバー（魔法陣bを解除）
- S4 踏みスイッチ（3が床に）
- 階1 TOWER 7F（階2）へ
- 階2 TOWER 9F（階1）へ
- 扉a KEY OF GARNETで開く
- 扉b GOLD KEYで開く
- 魔a 魔法陣a'（27,8）へワープ
- 魔a' 魔法陣a（27,31）へワープ
- 魔b（15,15）へワープ　S3スイッチで解除
- 罠

入手アイテム

- ①M.POISON（2）
- ②H.POTION（1）
- ③宝箱・氷の指輪（10）
- ④宝箱・1000G
- ⑤宝箱・M.POISON（5）
- ⑥GOLD KEY☆
- ⑦リトライパン（5）
- ⑧宝箱・金塊（2）
- ⑨石碑・2000G
- ⑩ドーラの手紙2（10Fイベント後）



スイッチで落とし穴を床に

西側に3つ連なる小部屋は、東側を縦断する通路によって中央の大部屋とつながっており、それぞれの小部屋にはミノタウロスが待ち構えている。しかし、それよりも注意したいのが通路に間隔を変えて仕掛けられているトゲ床だ。フロアを往復する場合などは気をつけるように。

中央の大部屋に並んだ落とし穴は、7Fの中央付近につながっていて、落ちると戻ってくるのが非常に面倒。なお、一番南端の列だけは、ダメージを受ける落とし穴なので、完全踏破を目指す場合はダメージ覚悟で飛びこむ必要がある。

まずは北東の部屋でS1スイッチを踏み、落とし穴を渡るための通路を作ろう。南の小部屋へ渡り、S2スイッチを踏むと枝分かれするように新たな通路が開かれていく。南東の小部屋ではガーゴイル2体を倒すと「GARNET KEY」を落とすので、それを使って奥の扉を開き、「GOLD KEY」を回収しておくこと。さらに宝箱の隣の魔法陣からワープした小部屋でS3レバーを下げれば完璧だ。

というのも、これを忘れると次のフロアへの階段の手前にある魔法陣が邪魔をして先へ進めないため。北の小部屋で最後のスイッチを踏んで通路を完成させてから、もう一度南東の小部屋へ足を運ぶのは面倒なので先に魔法陣を消してしまおう。

出現モンスター

- ●アーチャー（34：26-29-10-18）
- ●ガーゴイル（55：17-31-28-19）
- ●ミノタウロス（55：34-31-22-13）
- ●ロックビートル（31：30-34-2-18）

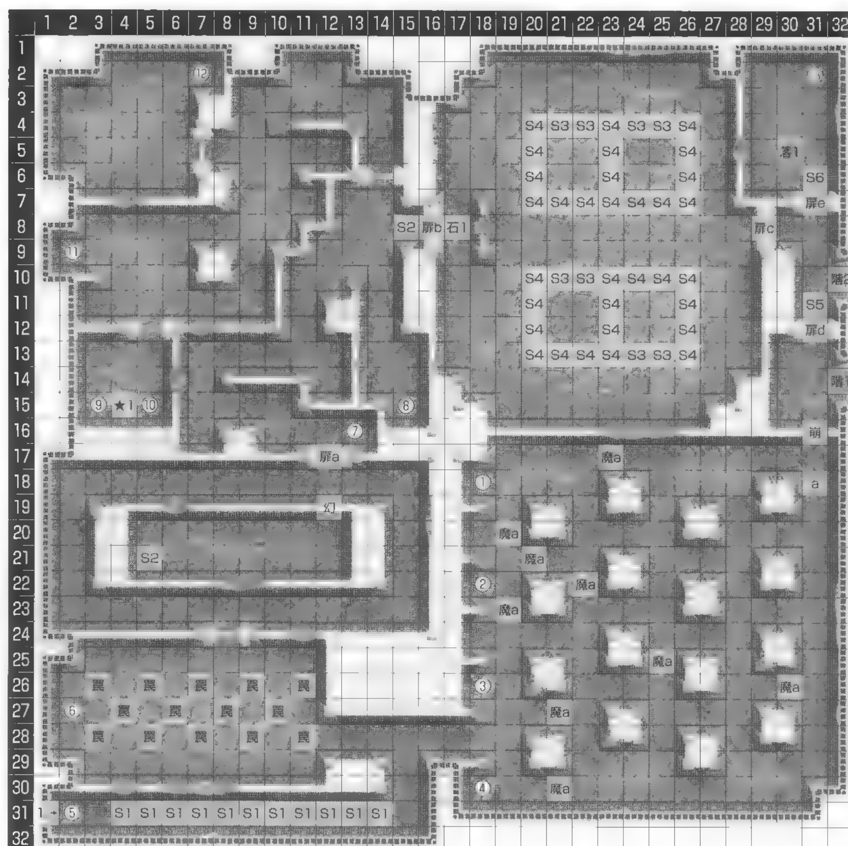
10Fでドーライベントを見た後に9Fの落とし穴から落ちると、階段横に「ドーラの手紙」が落ちてるぜ。…毎回ご苦労なことだよなあ。



Tower 9F

魔法陣の迷路、落とし穴と遠距離攻撃モンスターの部屋、戦士ガディがいる部屋、複数のスイッチを操作するギミックの大部屋、以上4つのエリアからなるステージ。西のスイッチが並んだ通路は、転がる岩はないので矢をガードしながら慎重に進もう

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 戦士ガディ
- 落1 TOWER 8F（30,14）へ落ちる
- S1 踏みスイッチ（1→から矢）
- S2 レバー（扉aを開く）
- S2 踏みスイッチ（大部屋室内の全スイッチをリセット）
- S3 踏みスイッチ（ダミー）
- S4 踏みスイッチ（全て踏むと扉cが開く）
- S5 レバー（扉dを開く）
- S6 レバー（扉eを開く）
- 石1「閉ざされし扉は　"サンゴ"により開かれる」
- 階1 TOWER 8F（階2）へ
- 階2 TOWER TOP（階1）へ
- 扉a S2レバーで開く
- 扉b CRESCENT KEYで開く
- 扉c 全S4スイッチで開く
- 扉d S5レバーで開く
- 扉e S6レバーで開く
- 魔a（31,18）へワープ
- 1→ 矢印の方向に矢（S1スイッチ）

入手アイテム

- ①宝箱・物体硬質化液（2）
- ②宝箱・龍の天眼珠
- ③宝箱・M.POTION（5）
- ④宝箱・300G
- ⑤ファルシオン（30）
- ⑥リトライパン（5）
- ⑦宝箱・金塊（3）
- ⑧石碑・グレートソード（20）
- ⑨宝箱（イベントで開く）・CRESCENT KEY☆
- ⑩宝箱（イベントで開く）・ラメラー
- ⑪宝箱・300G
- ⑫宝箱・透物化秘薬（5）
- ⑬宝箱・ファルシオン（30）



サンゴ……サン…ゴ……35！

まずは壁を壊して魔法陣の迷路エリアへ。途中にいるシーフは近接せずに、前もって「ファイアの魔法」で仕留めること。魔法陣もお構いなしに走り回るので、ここでアイテムを盗まれると追いかけるのが大変だぞ。なお、②の宝箱は「ワープの魔法」を持っていないと開けられないので注意しよう。

続く、市松模様の落とし穴部屋は、南北両側にそれぞれ2体のガーゴイルがいる。どちらに渡っても真横から魔法が飛んでくるので素早く倒すこと。安全策を採るなら南側の2匹を魔法で倒してから渡ろう。

その先にあるS2スイッチは、扉を開けるものではなく、大部屋のスイッチをリセットするもの。この扉を開ける鍵は、★1にいる戦士ガディが持っているぞ。大部屋に入ったら、正面の扉に向かってアラビア数字の35になるようにスイッチを踏んでいけば良い。扉cが開いた後でガディに話しかけると防具の「ラメラー」がもらえる。

なお、部屋を往復する際は入り口のS2スイッチを踏まないこと。せっかく踏んだ部屋内のスイッチがリセットされてしまうからだ。

この階から登場するスペクターはこちらの攻撃を盾でガードすると、即座に反撃をしてくる非常に厄介な敵。「フリーズの魔法」で動きを止めて攻撃するか、ガードを貫通する「サンダーの魔法」が効果的だ。

出現モンスター

- ●スペクター（74：39-34-5-22）
- ●ガーゴイル（55：17-33-30-21）
- ●シーフ（30：22-17-38-7）

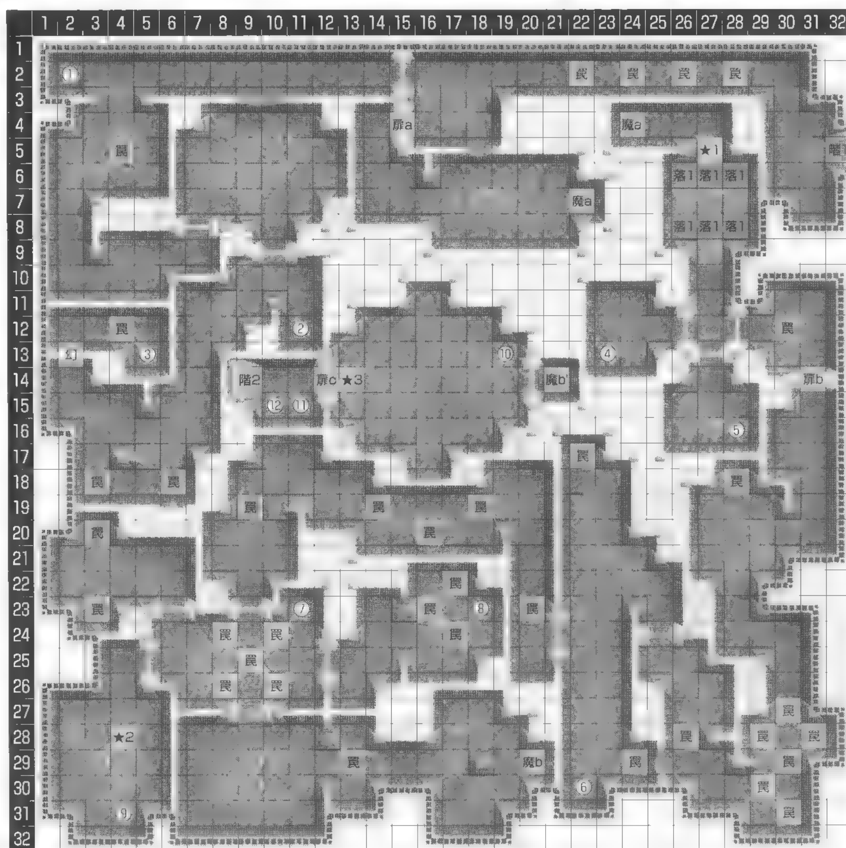


お礼を貰った後に、再びガディに話しかけると1Fの武器屋にいるゲイラの所へ行って欲しいと頼まれる。ここから1Fに戻るのは面倒だが、頼みを聞いて役割を果たせば、取得経験値が増加する「英雄の戦術書」が手に入るぜ。

Tower TOP

ボスの部屋まではほぼ一直線。2つ目の魔法陣を抜けるとボス部屋なので事前に回復とセーブを忘れずに。ボスの強力な攻撃に対しては「守りの指輪」や「バリアの魔法」が有効だ。「守りの指輪」はボス部屋にも落ちているので、なければそれを使うといい。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 ドーラ登場
- ★2 スペクター1体　倒すとKEY OF BONE
- ★3 BOSS・ゲートキーパー
- 落1 ★1イベント後、落とし穴に変化　TOWER 9F（31,3）へ落ちる
- 階1 TOWER 9F（階2）へ
- 階2 CAVE 10F（階1）へ
- 扉a EMERALD KEYで開く
- 扉b BLUE EYESで開く
- 扉c BOSS・ゲートキーパーを倒すと開く
- 魔a 魔法陣a'（24,4）へワープ
- 魔a' 魔法陣a（22,7）へワープ
- 魔b 魔法陣b'（20,14）へワープ
- 魔b' 魔法陣b（20,19）へワープ

入手アイテム

- ①リトライパン（5）
- ②宝箱・EMERALD KEY☆
- ③宝箱・M.POTION（5）
- ④宝箱・ファルシオン（30）
- ⑤宝箱・BLUE EYES☆
- ⑥宝箱・透物化秘薬（2）
- ⑦石碑・金塊（10）
- ⑧サーベル（40）
- ⑨宝箱（KEY OF BONE）・金塊（4）
- ⑩守りの指輪（3）
- ⑪宝箱・H.POTION（5）
- ⑫宝箱・レピア（∞）



塔最上階！　ボスを倒してCAVEに進め！

★1の部屋に入るとおなじみのドーライベント。その後、落とし穴で追いかければ8～9Fの残ったアイテムが回収できるぞ。

このフロアに登場するウィッチは、「フリーズの魔法」でこちらの動きを止め、「ファイアの魔法」で攻撃してくる厄介な敵。魔法攻撃を反射する特徴があるので、攻撃魔法は禁止。幸いHPと防御力は低めなので、素早く近づいて速攻で倒してしまおう。

TOWERのボス、ゲートキーパーは直接攻撃はしてこないものの、弱点のコアをバリアで防御し、目の前の敵を排除するべく左右にあるポッドから羅刹を召喚する。

羅刹は両腕から繰り出す斬撃とノックバックする強力な一撃に加え、ガードも行う非常に強力なモンスター。カニ歩きで横に避けても振り向きざまに攻撃してくるので、攻撃を避ける時はジャンプで飛び越えるか、後退するほうが安全だ。

羅刹を倒すとゲートキーパーのバリアが消え、コアが露出するのでこの隙に攻撃すべし。HPが半分になると召喚される羅刹の数は2匹に増えるぞ。さらに攻撃を続けポッドが破壊されると、自らジャンププレスで攻撃してくる。プレスは落下地点とその周囲にダメージを与えるが、落下地点に影が出るのでそれを目安に回避し、バリアの消えたコアへダメージを与えていこう。

出現モンスター

- ●ウィッチ（53：5-34-32-24）
- ●スペクター（74：39-37-5-22）
- ●羅刹（85：40-38-43-26）
- ●ゲートキーパー（190：42-42-31-40）

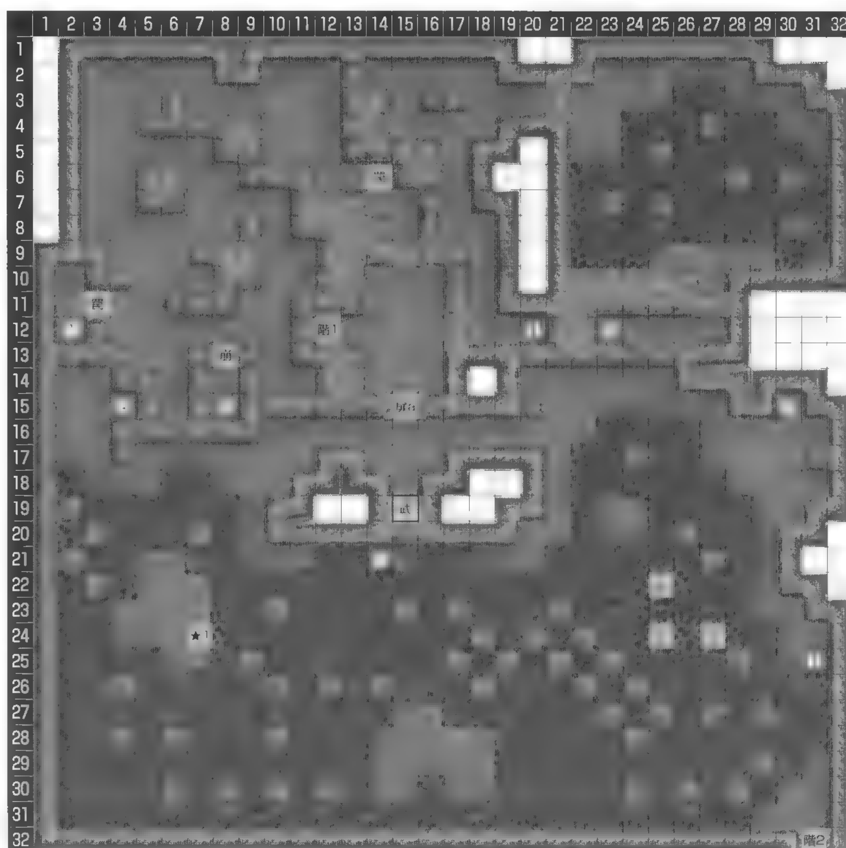
羅刹はノックバック攻撃のモーションが大きいから、これを後退で避け、そのスキに攻撃するといい。INTが充分に高ければ魔法攻撃も有効だ。危なくなったら無理をせず、魔法陣から出て一度回復するといい。



Cave B10

北側の東西の部屋と、南側半分を占める大きな湖から[illegible]グラフィックが変化しているので、落とし穴や壊せる壁をチェック[illegible]所々にある陸地にジャンプで飛び移っていくことで渡れるぞ

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 ニクシー
- 階1 TOWER TOP（階2）へ
- 階2 CAVE B9（階1）へ
- 扉 SKULL KEYで開く
- ワープの魔法でのみ　100%に必要
- 武 武器屋

入手アイテム

①宝箱・金塊（2）
②ファルシオン（30）
③宝箱・SKULL KEY☆
④H.POTION（3）
⑤宝箱・金塊（3）
⑥リトライパン（5）
⑦悪魔の剣（20）
⑧石碑・フリーズの魔法



精霊の頼みを聞いてあげよう

まずは北東の部屋へと向かい「SKULL KEY」を回収しよう。アレスは水の中には入れないので、自ずとジャンプできる足場は限られてくる。向こう岸にたどり着くため2歩先、3歩先を見て進むこと。

水場を渡る時は、バットを先に倒しておくと安全に渡れる。バットはHPも攻撃力も低いが、周囲にまとわりついて、すれ違うたびにダメージを喰らう鬱陶しいモンスターだ。まとわりつかれたら、慌ててバットの方向を振り向いても間に合わないので、自分の前に来るのを待ったほうがいい。遠距離から魔法で攻撃するか、前に来るのを待って攻撃すれば簡単に倒せる。

バット以外には、CAVE全般に登場するアンデッドモンスターのスケルトンがいる。CAVEでは「M.POISON」は手に入らないので、手持ちが切れたらさっさと先へ進むこと。

南側、水場の手前には武器屋があるのでアイテムを整理し、必要なら装備を調えよう。なお、★1にいる水の精霊ニクシーに話しかけると、上の階にある水門を開けて欲しいと頼まれる。B9の水門を開き、戻って報告しておくと、きっとそのうちにいいことがあるだろう。

なお、このフロアの完全踏破には、南側（27,24）へ「ワープの魔法」で移動する必要があるので注意が必要だ。

出現モンスター

●スケルトン（53：40-37-0-24）
●バット（22：20-5-0-0）

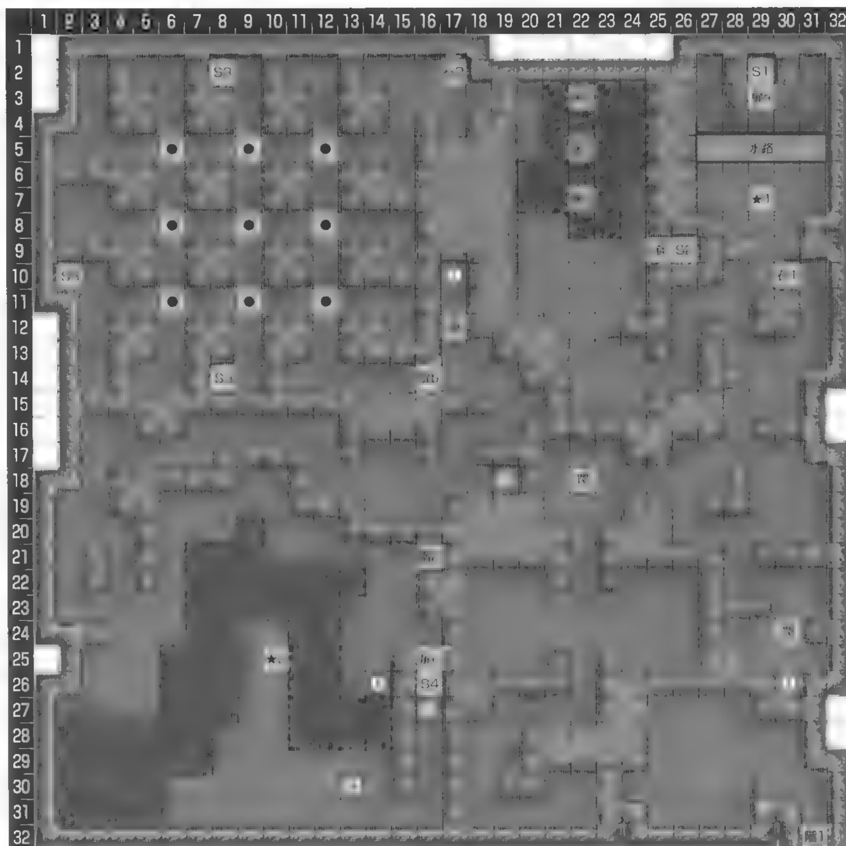


B6で「フレイムメイル」をもらった後で精霊サンに話しかけると、「M.POISON」でアンデッドモンスターの復活を阻止できることを教えてくれる。もっとも、ここじゃ「M.POISON」は手に入らないんだがな……。

Cave B9

B10でニクシーが言っていた水門は北東の小[illegible]スケルトンが多いので注意。北西の碁盤の目になっている大部屋では初登場のトラップ、回転床が登場するぞ。南西の水場は、今は渡る方法がないので先へ進もう。

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



ポイント
- ● 回転床
- ★1 スペクターV２　2体　倒すとGREEN KEY
- ★2 CAVE B8の落1からここに落ちる
- S1 壁スイッチ（水門を開ける）
- S2 踏みスイッチ（床1出現）
- S3 壁スイッチ（扉bを開く）
- S4 踏みスイッチ（扉cを開く）
- 石1「水門の間」
- 石2「迷走の間」
- 階1 CAVE B10（階2）へ
- 階2 CAVE B8（階1）へ
- 扉a GREEN KEYで開く
- 扉b 全てのS3スイッチを押すと開く
- 扉c S4スイッチで開く
- 床1 S2スイッチで出現

入手アイテム
- ①宝箱・サーベル（50）
- ②宝箱・金塊（5）
- ③H.POTION（6）
- ④宝箱・復活の指輪
- ⑤物体硬質化液（5）
- ⑥石碑・3000G



ミニマップのマーカーに注目!

まずは北東の水門を開放するのが先決。水門を動かす小屋の扉は「GREEN KEY」で閉じられてるので、門番であるスペクターV2から鍵を奪わなければならない。

スペクターV2は、ステータスが強化されているが、行動パターンはスペクターと変わらない。「フリーズの魔法」で動きを止めるか、ガードを貫通してダメージを与えられる「サンダーの魔法」が有効だ。プレイスタイルに合わせて選ぶべし。「GREEN KEY」を手に入れたら水路を跳び越え、小屋の中にあるスイッチを押して水門を開放しよう。もちろん、ニクシーへの報告も忘れずに。

北西の大部屋では、十字路の交差点に方向感覚を惑わす回転床が仕掛けられている。周囲が同じような地形なので分かりづらいが、効果音と共に方向が切り替わるので、慌てずにミニマップを見て、今どちらを向いているか確認しながら進もう。ちなみに、回転床は侵入した時だけ作動し、その上で方向を変えても作動しない。敵も出てこないので、落ち着いて方向を戻そう。3つの壁スイッチを全てを押すと、扉bが開いて先に進めるようになるぞ。

なお、南西の水場に阻まれた南側の陸地は、後ほどB8の落とし穴から行けるようになる。貴重な「物体硬質化液」が5個も落ちているので、ぜひとも回収しておこう。

出現モンスター
- ●スケルトン（53：42-38-0-25）
- ●ゴールドバット（22：20-5-0-0）
- ●スペクターV2（77：49-42-0-26）

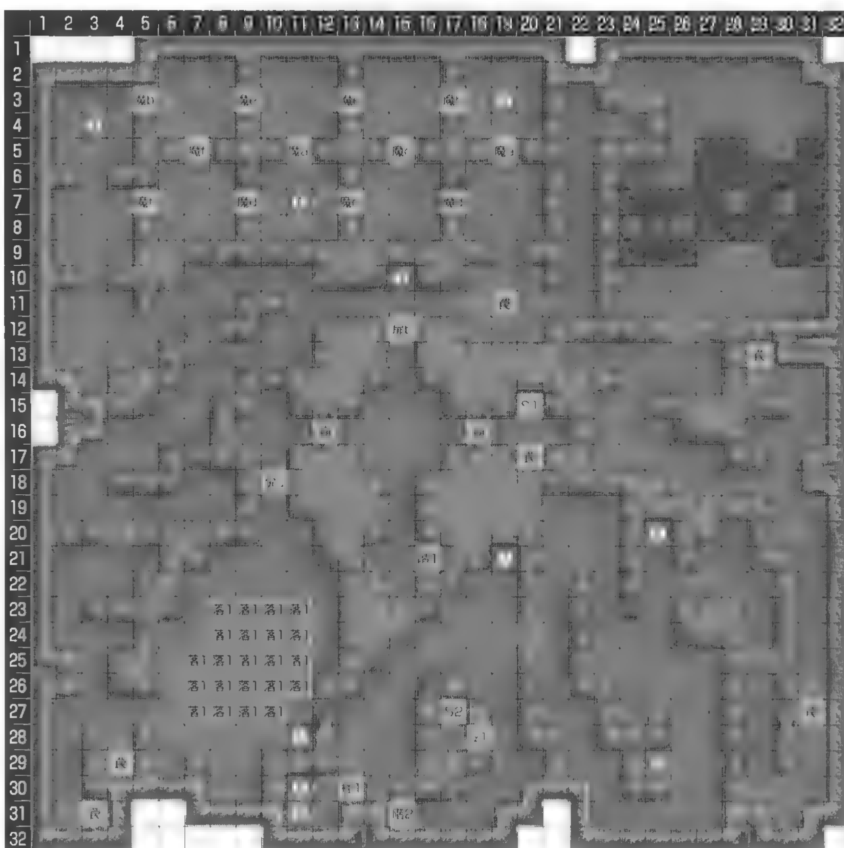
水門の開放は必須クエストではない。だが、「フレイムメイル」は高性能な防具だ。できれば達成して入手しておくべきだぜ。人助け……精霊助けはいいことだしな！



Cave B8

北西の一部を除いて、道なりにぐるりと一周するステージ。途中にある落1から飛び降りれば、B9南側の未踏破エリアに行ける。また、放電攻撃をしてくるエレメンタルが初登場。あえて攻撃を受けてMGRを上げておくのもアリだ。

※大金槌使用数：3
※合鍵使用数：0



ポイント

- 落1 CAVE B9（10,25）へ落ちる
- S1 踏みスイッチ（扉aを開く）
- S2 壁スイッチ（柱1が消える）
- 階1 CAVE B9（階2）へ
- 階2 CAVE B7（階1）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 扉b YELLOW KEYで開く
- 柱1 S2スイッチで消える
- 魔a 魔法陣a'（11,5）へワープ
- 魔a' 魔法陣a（19,5）へワープ
- 魔b 魔法陣b'（5,3）へワープ
- 魔b' 魔法陣b（17,3）へワープ
- 魔c 魔法陣c'（13,7）へワープ
- 魔c' 魔法陣c（15,5）へワープ
- 魔d 魔法陣d'（9,7）へワープ
- 魔d' 魔法陣d（17,7）へワープ
- 魔e 魔法陣e'（9,3）へワープ
- 魔e' 魔法陣e（13,3）へワープ
- 魔f 魔法陣f'（5,7）へワープ
- 魔f' 魔法陣f（7,5）へワープ

入手アイテム

①リトライパン（5）
②宝箱・YELLOW KEY
③宝箱・H.POTION（5）
④宝箱・復活の指輪
⑤宝箱・ファルシオン（30）
⑥宝箱・金塊（2）
⑦宝箱・1800G
⑧金塊（1）
⑨宝箱・ラージシールド
⑩石碑・炎の指輪（10）



迷路のようなステージ

まずは東の小部屋にあるS1のスイッチを踏んで、西側の扉aを開けよう。この先の通路にB9へと続く落とし穴の落1がある。

北西の小部屋群は、部屋と部屋の境に魔法陣が仕掛けられており、歩いて隣の部屋に移ることはできない。ただしそれぞれの魔法陣は双方向に行き来できるので、出た先の魔法陣に入り直せば、元の位置に戻れるのだ。一通り回って、宝箱から「復活の指輪」や「ファルシオン」を手に入れておきたい。なお探索のついでに、「YELLOW KEY」を使って扉bを開いておくと、ショートカットでき、階段からの行き来が楽になるぞ。

B7への階段周辺には、新たなモンスター、エレメンタルが登場する。TOWERに登場したグレル同様、周囲8マスに放電攻撃をしてくるがダメージはそう痛くない。この先登場するモンスターの魔法攻撃は強力なので、ここでMGRを30を目安に上げておくと、この先の戦いが少し楽になるだろう。倒す際は、フリーズを含めた魔法攻撃は効果がないので、物理攻撃で倒すべし。動きもゆっくりなので手こずることはない。

⑧と⑨のアイテムへの道を塞いでいる（30,13）の柱は、幻の壁から出入りできる小部屋のS2を押すと、消える。エレメンタルやスケルトンに注意しつつ、「金塊」と「ラージシールド」を回収しよう。

出現モンスター

- ●スケルトン（53：40-39-0-26）
- ●バット（22：20-5-0-0）
- ●エレメンタル（36：0-37-28-255）



……傷が痛むんでな、しばらく休ませてくれ。

Cave B7

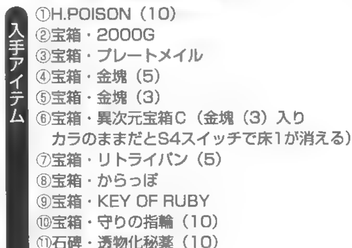
B8から登ってきた段階で攻略できるのは南側のブロックのみ。北側はB6から降りて来る必要がある。南側は大きな部屋に多数のモンスターがうろついているので、囲まれないように注意しながら素早くアイテムを回収してB6へ

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0

ポイント

- ★1 ソーサラー　3体　倒すと扉bが開く
- 落1 CAVE B8（19,22）へ落ちる
- S1 壁スイッチ（柱1が消える）
- S2 踏みスイッチ（扉aを開く）
- S3 踏みスイッチ（床1が出現）
- S4 踏みスイッチ（⑥がカラだと床1が消える）
- 石1 「代償を惜しむものに　道は無し　相応の品を捨て収めるべし」
- 石2 「迷いし者　我を求め我が懐に飛び込め」ジャンプで飛び越えることができる
- 階1 CAVE B8（階2）へ
- 階2 CAVE B6（階1）へ
- 階3 CAVE B6（階4）へ
- 扉a S2スイッチで開く
- 扉b ★1を全て倒すと開く
- 扉c KEY OF RUBYで開く
- 柱1 S1スイッチで消える
- 床1 S3スイッチで出現、S4スイッチで消える
- 魔 魔法屋

入手アイテム



①H.POISON（10）
②宝箱・2000G
③宝箱・プレートメイル
④宝箱・金塊（5）
⑤宝箱・金塊（3）
⑥宝箱・異次元宝箱C（金塊（3）入り
カラのままだとS4スイッチで床1が消える）
⑦宝箱・リトライパン（5）
⑧宝箱・からっぽ
⑨宝箱・KEY OF RUBY
⑩宝箱・守りの指輪（10）
⑪石碑・透物化秘薬（10）

代償となるアイテムを用意しておこう

南側にはゴールドバット、スケルトン、エレメンタルが多数徘徊している。いずれも単体では雑魚だが、数が多いので注意が必要だ。東端の宝箱からは「プレートメイル」が、西の宝箱からは「金塊」5個が手に入るぞ。

魔法屋では、上の階での戦いに備えて、まだ持っていないならば「バリアの魔法」を買っておきたい。資金に余裕がない場合は「守りの指輪」で代用しよう。

北側では、階段を降りるとすぐソーサラーとの戦いになり、3体とも倒さないと他の部屋へと続く扉は開かない。相変わらず魔法攻撃を反射するので、側面や背後からの攻撃に注意しながら近づき、速攻を仕掛けてまずは数を減らすべし。

北東にある水場に囲まれた島へは、S3のスイッチで床1を出現させて渡る。まず2枚の石版に書かれたヒントをよく読んでおこう。奥のスイッチの上から石版に向かってジャンプすると、壁に囲まれた中に入ることができる。宝箱から「異次元宝箱C」を回収したら、今度は何かアイテムを捨てて宝箱を閉じること。そうしないと、床1が消えてしまい、湖から戻れなくなるぞ。捨てるアイテムは折れた剣でも何でも構わないので、1つ用意しておこう。ちなみに、高価なアイテムしか持っていない場合でも、後でまた交換に来ればいい。

- ●スケルトン（53：50-40-0-26）
- ●ゴールドバット（22：20-5-0-0）
- ●エレメンタル（36：0-38-28-255）
- ●ソーサラー（101：12-40-42-28）
- ●メデューサ（78：50-42-33-27）

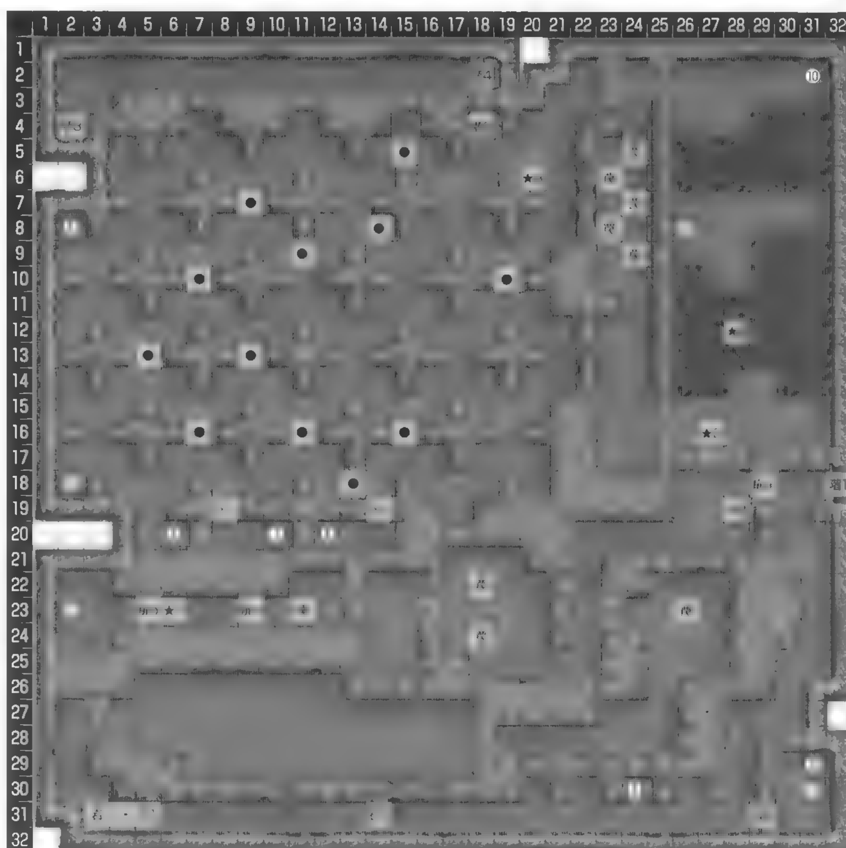
「大金槌」を宝箱だけでやりくりしていると、そろそろ残りが心許なくなってくるはずだ。必要であれば、B10かB5の武器屋でいくつか買っておいた方がいいぜ。



Cave B6

おなじみの岩転がしトラップ、そして新たに登場する……スが行く手を阻むステージ。さらに、囚われた女性を助けるためには石化攻撃をしてくるメデューサとも戦う必要がある。助けた女性がお礼にしてくれることとは…

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 囚人（ダースウィドウ）倒すと⑪が開く
- ★2 ニクシー（フレイムメイル入手）
- ★3 メデューサ　3体　どれかがBLUE EYESを落とす
- ★4 CAVE B5の落1からここに落ちる
- S1 踏みスイッチ（岩が→に転がる）
- S2 壁スイッチ（扉aを開く）
- 石1 「跳んで　跳んで」
- 岩 S1スイッチで→に転がる
- 階1 CAVE B7（階2）へ
- 階2 CAVE B5（階1）へ
- 階3 CAVE B5（階3）へ
- 階4 CAVE B7（階3）へ
- 扉a S2スイッチで開く
- 扉b BLUE EYES
- 扉c ダースウィドウとの戦闘の際に閉まる。倒すと開く
- ● 回転床

入手アイテム

①リトライパン（5）
②宝箱・金塊（8）
③ファルシオン（50）
④宝箱・2000G
⑤宝箱・怒りの指輪（10）
⑥M.POTION（10）
⑦宝箱・大金槌（25）
⑧H.POTION（8）
⑨宝箱・グレートソード（20）
⑩石碑・フレイムソード（20）
⑪宝箱・悪魔の鎧



石化はレバガチャで解除！

階段を上がってきた角を曲がった南端の長い通路には岩転がしトラップがある。この通路はくぼみまで長いので、歩いていると岩に追いつかれてしまう。岩に背を向けた状態で後退してスイッチを踏み、連続ジャンプでくぼみのある所まで逃げよう。

次の部屋では、新たなモンスター、ソードオブカースが登場する。高い攻撃力、防御力を兼ね備えており、直線上に立つとこちらに向かって飛んで来る。同じマスに重なると、ダメージを受け続けるので注意！

あらゆる魔法が効かないので、壁際から1マス空けて立ち、そこに誘導したら、剣での攻撃の繰り返しになる。「バリアの魔法」なしではかなり厳しい戦いだ。もちろん、無理に戦う必要はないので、上手く身をかわして部屋を抜けてしまうのも手だ。

★1の奥の部屋にいる女性を助けるなら、北西にいるメデューサを倒して「BLUE EYES」を手に入れる必要がある。メデューサの石化攻撃はガードできないので、後退かカニ歩きで避けよう。通路が狭く、回転床もあるので入り口近辺で戦う方が安全だ。鍵を手に入れて戻ってみると、実はこの女性もダースウィドウが化けた罠。ダースウィドウも石化攻撃を行ってくるが、通路なので後退でしか避けられない。倒すと「悪魔の鎧」が手に入るぞ。

出現モンスター

- ●ソードオブカース（10：78-99-0-255）
- ●メデューサ（78：50-41-33-28）
- ●ダースウィドウ（80：55-45-30-255）

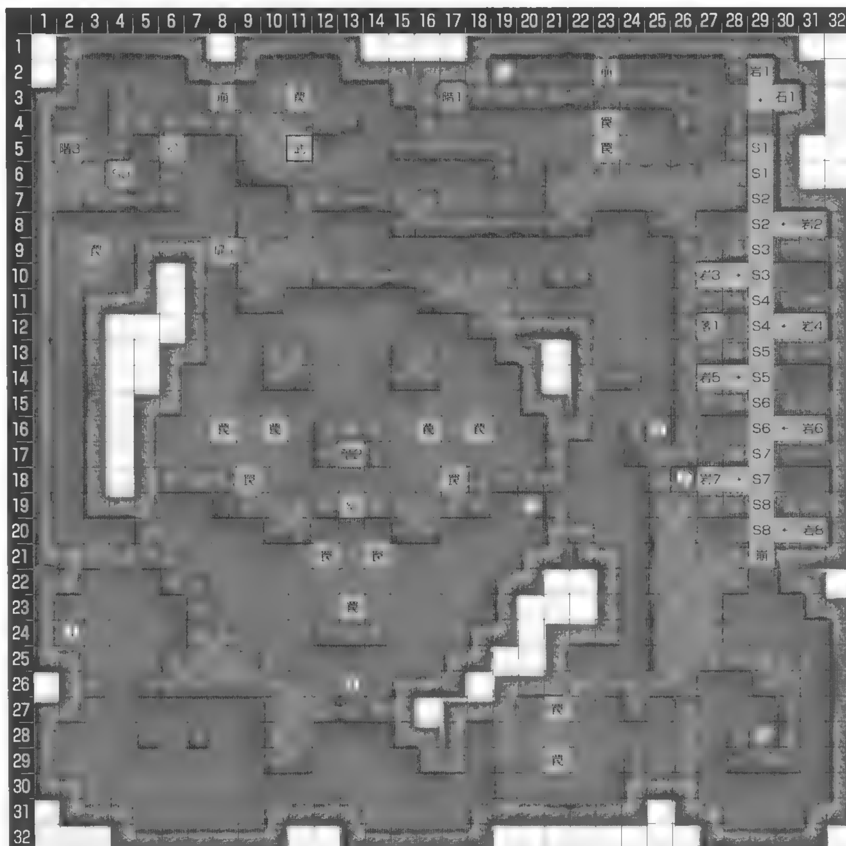


B10で精霊の依頼を果たしているなら、★2で「フレイムメイル」がもらえる。精霊助け…もとい人助けは大事だが、時には警戒も必要だ。メデューサには「フリーズの魔法」が有効だが、ダースウィドウには魔法攻撃は通じない。注意しろよ。

Cave B5

そろそろアイテムスロットに余裕がない頃。先に北西の[illegible]から降りてB7で「[illegible]次元宝箱C」を回収しておきたい。東側は、石版の言葉どおり地獄のように岩が転がってくる通路。ここを抜けられるかどうかが先へ進めるか[illegible]

※大金槌使用数：2
※合鍵使用数：0



ポイント

- 階1 CAVE B6（28,12）へ
- S1 踏みスイッチ（岩1が↓に転がる）
- S2 踏みスイッチ（岩2が←に転がる）
- S3 踏みスイッチ（岩3が→に転がる）
- S4 踏みスイッチ（岩4が←に転がる）
- S5 踏みスイッチ（岩5が→に転がる）
- S6 踏みスイッチ（岩6が←に転がる）
- S7 踏みスイッチ（岩7が→に転がる）
- S8 踏みスイッチ（岩8が←転がる）
- S9 壁スイッチ（扉aを開く）
- 石1 「此は地獄なり」
- 岩1 S1スイッチで↓に転がる
- 岩2 S2スイッチで←に転がる
- 岩3 S3スイッチで→に転がる
- 岩4 S4スイッチで←に転がる
- 岩5 S5スイッチで→に転がる
- 岩6 S6スイッチで←に転がる
- 岩7 S7スイッチで→に転がる
- 岩8 S8スイッチで←に転がる
- 階1 CAVE B6（階2）へ
- 階2 CAVE B4（階1）へ
- 階3 CAVE B6（階3）へ
- 扉a S9スイッチで開く
- 武 武器屋

入手アイテム

①宝箱・金塊（3）
②宝箱・グレートソード（20）
③宝箱・H.POTION（8）
④M.POTION（10）
⑤宝箱・2000G
⑥宝箱・金塊（10）
⑦石碑・大金槌（20）



焦りは禁物！冷静に見極めろ

このフロアの北西にある階段からは4階へ行く以外に、B6を経由してB7の未踏破エリアへ、東側の通路にある落とし穴からはB6の未踏破エリアへ行ける。

東側の通路にはずらりとスイッチが並んでおり、背後にも左右の通路にも岩が待ち構えている。突き当たりは壊せる壁になっているが、連続ジャンプで跳んでいっても、壁を壊して逃げ込む余裕は全くない。ここは、スイッチの手前（29,4）からジャンプして（29,6）のスイッチを踏み、そのまま前に1歩進もう。これでまず背後の岩1が、続いて横の岩2が動き始める。岩1が追いついて来るまでには少し時間があるので、慌てずに岩2が目の前を通り過ぎるのを待つのだ。通り過ぎたら、岩2があった横道を左へ入れば、あとは岩1が通り過ぎて勝手にスイッチを押し、壁も壊してくれるぞ。

そこさえ抜ければ、あとはモンスターが少々いるだけ。登場モンスターはおなじみのスケルトンとエレメンタルに加え、魔法を反射するソーサラーが出現する。正面だけでなく脇にも気をつけたい。

そろそろ腕力だけで力押しするのは辛くなってくるはず。必要であれば、エレメンタルやソーサラーでMGRを上げながら、スケルトンには「ファイアの魔法」でINTを上げながら進んでいこう。

出現モンスター

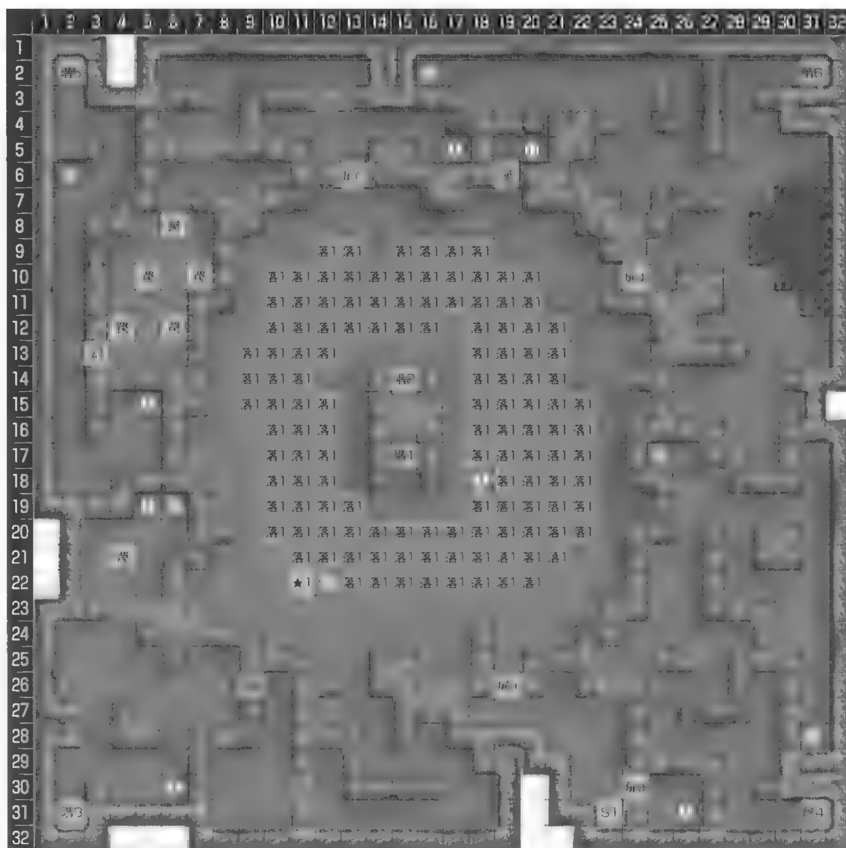
- ●エレメンタル（36：0-40-28-255）
- ●ソーサラー（101：12-40-42-28）
- ●スケルトン（53：60-42-0-27）
- ●メデューサ（78：50-44-33-28）

岩トラップが作動するスイッチは2つずつ並んでいるので、どちらかを必ず踏んでしまうようになっている。このような状況でも冷静に判断できる者だけが生き残れるということだな。……俺が言うのもなんだけどよ。



B5から上がってくると、周囲を落とし穴に囲まれた中央エリアへ出る。外周へはB2の落とし穴から来れるので、まずはB3へ進んでしまおう。外周は大きく4つのエリアに別れており、隅にある階段からB3の外周を探索できる。

※大金槌使用数：3
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 CAVE B2の落2からここに落ちる
- 落1 CAVE B5（13,18）へ
- S1 踏みスイッチ（扉bを開く）
- 階1 CAVE B5（階2）へ
- 階2 CAVE B3（階1）へ
- 階3 CAVE B3（階3）へ
- 階4 CAVE B3（階4）へ
- 階5 CAVE B3（階5）へ
- 階6 CAVE B3（階6）へ
- 扉a SAPPHIRE KEYで開く
- 扉b S1スイッチで開く
- 扉c DRAGON'S KEYで開く
- 扉d KEY OF AMBERで開く

入手アイテム

①石碑・復活の指輪
②ファルシオン（35）
③H.POISON（20）
④宝箱・SAPPHIRE KEY
⑤宝箱・金塊（3）
⑥DRAGON'S KEY
⑦宝箱・金塊（5）
⑧宝箱・5000G
⑨宝箱・金塊（2）
⑩宝箱・KEY OF AMBER
⑪宝箱・ターゲットシールド
⑫宝箱・H.POTION（6）
⑬リトライパン（5）



鍵を入手して次のエリアへ

中央の島はスケルトンが1体いる以外は石碑しかない。外周を攻略するには上の階から回る必要があるので、まずはB3へ。

外周部は、南西→南東→北西→北東の順に攻略していく。それぞれのエリアにある鍵を手に入れると、次のエリアの扉を開けられるようになる。マップの角にはB3へ上がる階段があるので、ついでに探索してしまうといい。落とし穴の北側（19,6）には崩せる壁がある。奥の宝箱に「ターゲットシールド」が入っているので、忘れずに回収を。

登場する敵は、既に登場したものばかりだが、落とし穴のある部屋に魔法攻撃のソーサラーがいたり、倒しても復活してくるスケルトンと倒すのに時間がかかるソードオブカースなど、敵の配置や組み合わせが少々厄介なので注意が必要だ。

南東エリアのスイッチで開く小部屋には「DRAGON'S KEY」が落ちているが、中にはスケルトンが3体も待ち構えている。背後から攻撃を受けないように、扉の方を向いてカニ歩きでスイッチを踏もう。スケルトンを倒した後も素早く鍵を回収しないと、次々に復活してしまい、部屋を出るまでに再び余分な消耗を強いられるぞ。

完全踏破には外周の探索が欠かせないが、難易度は若干高め。こまめに回復しながら、慎重に進むべし。

出現モンスター

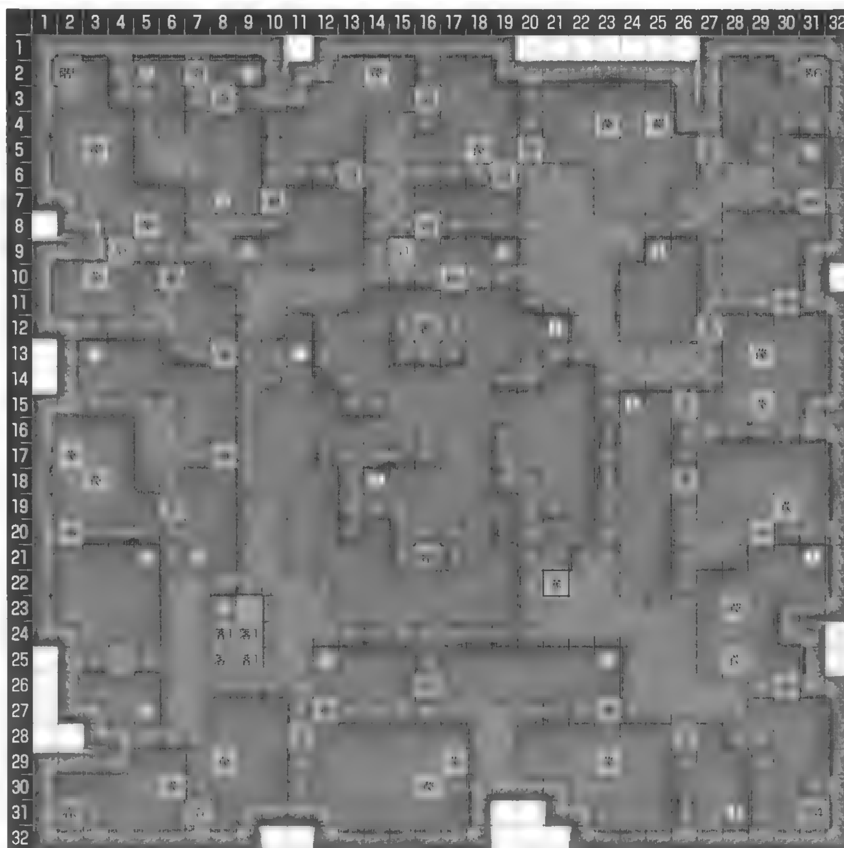
- ●ゴールドバット（22：20-5-0-0）
- ●ソードオブカース（10：78-99-0-255）
- ●ソーサラー（101：12-41-42-29）
- ●スケルトン（53：60-43-0-28）



Cave B3

やはり、最初の段階で探索できるのは中央部分のみ。[illegible]の探索に[illegible]
が大量に必要なので、足りない場合はこの階の魔法屋で補充しよう。また
の階から登場するアイアンゴーレムは、魔法でしか倒せないので[illegible]

※大金槌使用数：30
※合鍵使用数：0



ポイント

- ワープ先
- 落1 CAVE B4（11,22）へ
- S1 壁スイッチ（扉aを開く）
- 階1 CAVE B4（階2）へ
- 階2 CAVE B2（階1）へ
- 階3 CAVE B4（階3）へ
- 階4 CAVE B4（階4）へ
- 階5 CAVE B4（階5）へ
- 階6 CAVE B4（階6）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 魔 魔法屋

入手アイテム

①金塊（1）
②リトライパン（5）
③石碑・悪魔の剣（20）
④金塊（1）
⑤シバル
⑥宝箱・金塊（8）
⑦スケールメイル
⑧物体硬質化液（1）
⑨透物化秘薬（5）
⑩宝箱・ファルシオン（30）
⑪H.POISON（20）
⑫サーベル（30）
⑬H.POTION（10）
⑭宝箱・3800G
⑮宝箱・金塊（3）
⑯金塊（1）
⑰金塊（1）
⑱宝箱・グレートソード（18）
⑲M.POTION（5）
⑳宝箱・サンダーの魔法



アイアンゴーレムには魔法で攻撃！

B4同様に、まずは中央部分を踏破してB2へ進もう。外周はB4と同様、4つのエリアに別れている。このうち、北東のエリアにあるスイッチで扉aを開くと、中央のエリアへと戻れるようになる。そのままB2へ進めるので、先にB4の探索を済ませてから来ると効率がいいぞ。

アイアンゴーレムの攻撃は、ガード貫通に加えてノックバックの効果もあり非常に強烈。物理攻撃では一切ダメージを与えることはできないので魔法で攻撃すべし。動きは遅いので、距離があればそのまま「ファイアの魔法」で倒し、そうでない時は一度「フリーズの魔法」で動きを止めて距離を取ろう。「金塊」を落とす個体もいる。

外周ではいくつかの武器防具に加えて、「金塊」が大量に入手できる。ただし注意したいのは、「大金槌」で壊した壁はモンスターの侵入を阻むことはできないこと。1匹では恐れるに足らないスケルトンも、合流したスケルトンがまとめて押し寄せれば驚異となる。アイテムをまとめるために「異次元宝箱」を開いているうちにスケルトンに取り囲まれてしまう、などと言ったこともあり得る。

なお、B2の落2に落ちるとそのままこの階の落1の落とし穴を通ってB4に落ちる。⑳の宝箱は、「ワープの魔法」を使って◎（9,23）の位置に出れば回収できる。

出現モンスター

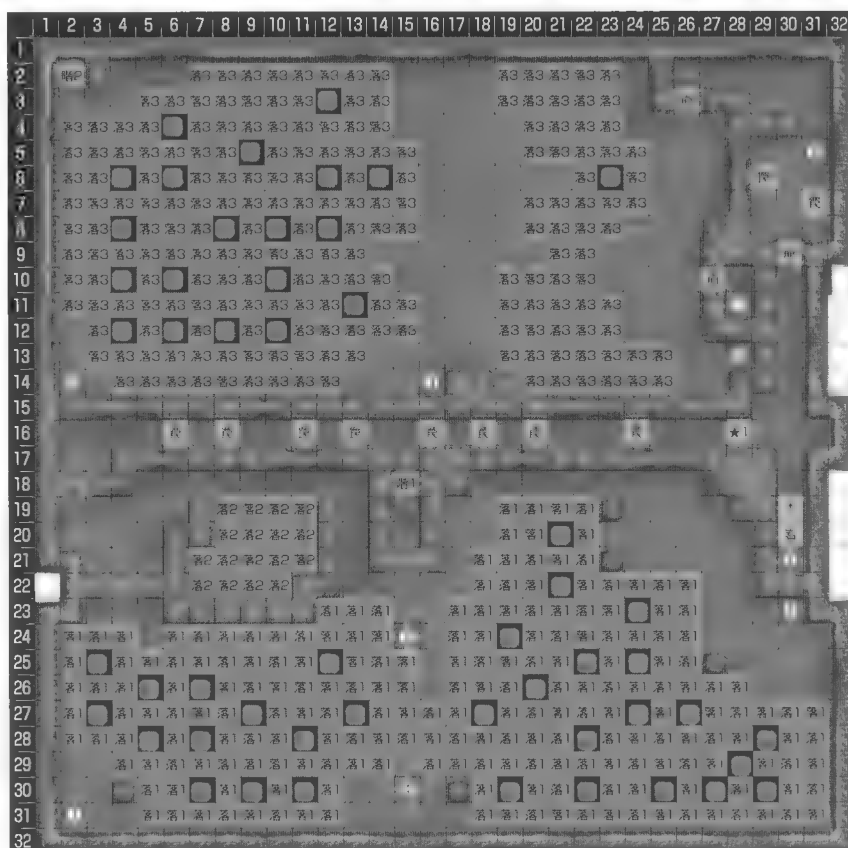
- ●アイアンゴーレム（120：80-255-0-24）
- ●ソーサラー（101：12-42-42-29）
- ●スケルトン（53：70-44-0-28）



Cave B2

トゲ床のトラップがある通路を挟んで、南北に[illegible]巨大な落とし穴があり、B10の水場と同様に点々とある床を[illegible]ことになる。落とし穴なので、間違った方向にジャンプしない[illegible]に注意[illegible]

※大金槌使用数：3
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 ドーライベント
- 落1 CAVE B3（17,23）へ落ちる
- 落2 CAVE B3（8,24）へ落ちる
- 落3 CAVE B3（17,11）へ落ちる
- 岩 岩　イベントで↑へ
- 階1 CAVE B3（階2）へ
- 階2 CAVE B1（階1）へ

入手アイテム

①石碑・村正刀（10）
②ファルシオン（30）
③宝箱・3000G
④宝箱・悪魔の剣（20）
⑤金塊（8）
⑥ドーラの手紙3
⑦金塊（3）
⑧H.POTION（5）
⑨宝箱・リトライパン（5）
⑩宝箱・6600G



落とし穴を越えて最上階へ！

これまでたどり着けなかったB4、B3の未踏破区画は、落2の落とし穴から落ちることで探索が可能となる。それ以外の落とし穴は既に探索済みの地点に落ちるので無駄足となる。慎重にジャンプすること。

とはいうものの、あえて届かない床を目がけてジャンプを繰り返し、マッピングするだけの価値がこのフロアにはある。完全踏破の報酬として石碑から手に入るのは、ゲーム中2番目の攻撃力を誇る「村正刀」なのだ。ここで入手できる「村正刀」の使用回数は10回と少ないので、もし使用するなら「物体硬質化液」を使うこと。こんな所で壊してしまうのはもったいない業物だぞ。

マップ中央を東西に横切る通路は、トゲ床の間隔がバラバラなので、よく確認しながら跳び越えていくこと。★1まで来ると、ドーライベントが始まるぞ。イベント後は、岩があったと思われる通路の奥に金塊が8個も落ちているので、回収を忘れずに。

モンスターは、アイアンゴーレム数体とゴールドバットが出現するのみ。難易度は高くないが、アイアンゴーレムのノックバック攻撃で落とし穴に落とされないよう、落とし穴を背にしないように注意。B10同様に、落とし穴を渡る前に周囲のゴールドバットを倒しておくと、落ち着いて進むことができる。

出現モンスター

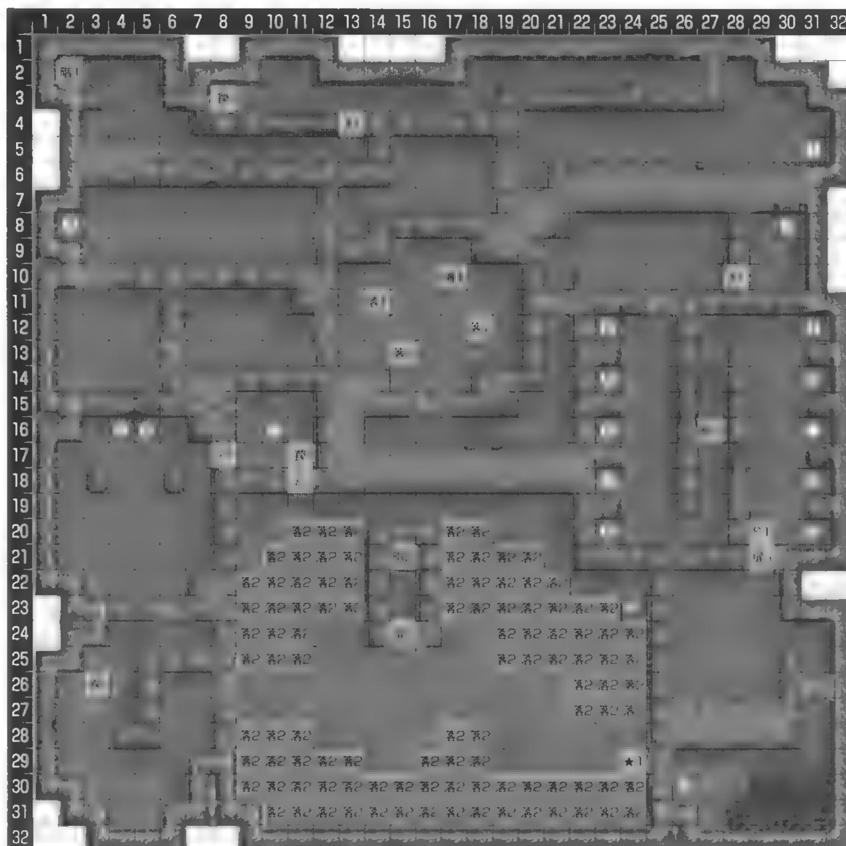
- ●アイアンゴーレム（120：80-255-0-26）
- ●ゴールドバット（25：20-10-0-0）



Cave B1

中央やや北にあるゴールドバットが大量にいる部屋には落とし穴があるので、先に入り口から魔法でゴールドバットを掃除しておこう。この階層のボス・忍者マスターも接近攻撃型なので、あらかじめ「バリアの魔法」を使っておくと余裕を持って戦えるぞ。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 BOSS・忍者マスター
- 落1 CAVE B2（17,11）へ落ちる
- 落2 CAVE B2（17,22）へ落ちる
- S1 踏みスイッチ（4～13の宝箱が全て閉まっていれば、扉aが開く）
- 石1「眠りを妨げる欲深き者よ　先に進みたくば　全ての"棺"を閉ざせ」
- 階1 CAVE B2（階2）へ
- 階2 DARK ZONE 1（階1）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 扉b BOSSを倒すと開く

入手アイテム

- ①M.POTION（4）
- ②金塊（1）
- ③グレートソード（30）
- ④宝箱・フレイムソード（50）
- ⑤宝箱・からっぽ
- ⑥宝箱・金塊（5）
- ⑦宝箱・リトライパン（5）
- ⑧宝箱・からっぽ
- ⑨宝箱・フレイムソード（30）
- ⑩宝箱・からっぽ
- ⑪宝箱・金塊（2）
- ⑫宝箱・からっぽ
- ⑬宝箱・3500G
- ⑭死体・フレイムソード（20）
- ⑮宝箱・金塊（5）
- ⑯宝箱・サーベル（∞）
- ⑰宝箱・フレイムシールド
- ⑱石碑・鬼人の腕輪



最強の暗殺者 忍者マスターを倒せ！

大きな分岐もなく、ボス部屋までは一本道。道中の宝箱からは武器が大量に手に入るので、この先に待つ戦いに備えよう。

この階では、「ファイアの魔法」で攻撃してくるマンティコアが新たに登場。他の魔法系の敵と違って「フリーズの魔法」が効くため、さほど強敵ではない。ただし、隣接時の攻撃力は大きいので注意すること。

東の宝箱が並んだ部屋では、まず室内にいるスペクターV2を片付けよう。その後で、奥の⑬から④まで順に宝箱を開け、次に④から⑬まで順に閉めていくと、効率よくアイテムを回収して先に進めるぞ。

ボスの忍者マスターは動きが素早く、一定の距離を保って手裏剣で間断なく攻撃してくる。まずはダメージ覚悟でジャンプで近づこう。すると、距離を取ることを優先してバク転で後退するので、そのまま落とし穴の淵まで追い詰めて攻撃しよう。近距離では刀や、一度消えて体当たりで攻撃してくる。体当たりの後、再び消えて距離を取られるので、またジャンプで距離を詰めよう。いずれの攻撃もダメージは低めなので、バリアやヒールの魔法が役に立つ。

HPが残り少なくなると2体に分身して攻撃してくるが、Ruinsで戦ったディンクと違って、忍者マスターの分身はHPが90もあるので、攻撃は本体に集中しよう。

出現モンスター

- ●アイアンゴーレム（120：85-255-0-26）
- ●マンティコア（120：75-46-60-29）
- ●スペクターV2（77：79-48-0-28）
- ●ゴールドバット（25：20-10-0-0）
- ●忍者マスター（255：60-56-0-58）

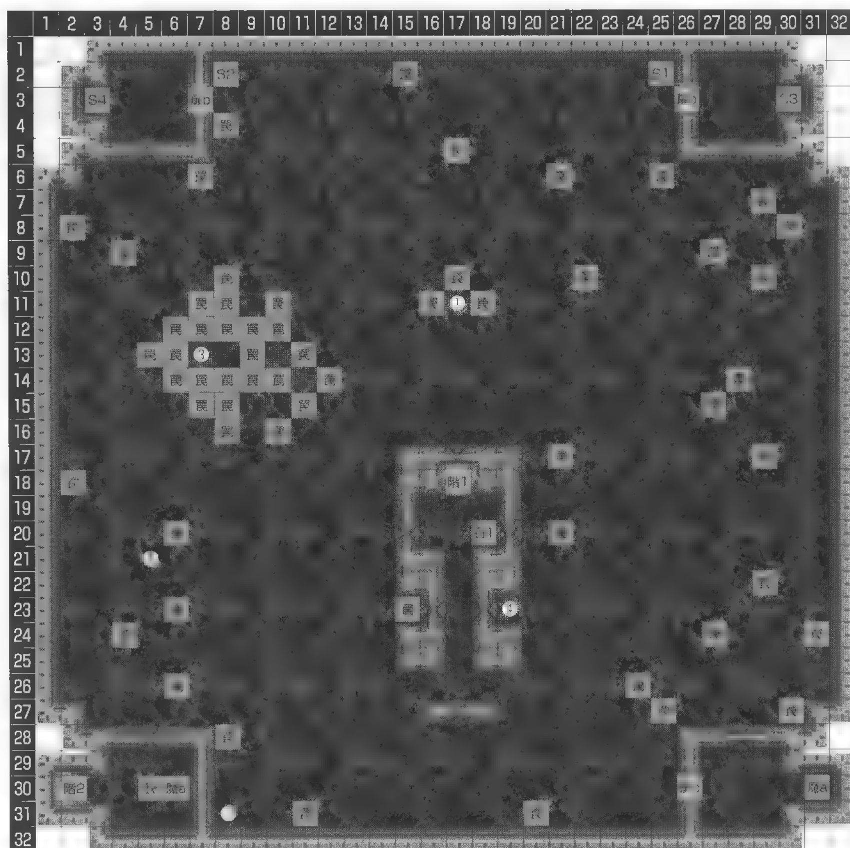
忍者マスターを倒したら、奥の宝箱にあるアイテムを回収するのも忘れるなよ。幻の壁から、階段の裏側も探索できるぞ。ただし、⑱の石碑は「ワープの魔法」がないとたどり着けないぜ。



DARKZONE1

洞窟を抜けた先は、一歩先すら見通すことのできない闇に包まれたステー[illegible]え、強力なモンスターが四方八方からやってくる。落とし穴を恐れる[illegible]を確かめながら一歩ずつ歩くのは自殺行為なので絶対に避けること。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 レバー（扉aを開く）
- S2 レバー（扉bを開く）
- S3 踏みスイッチ（扉cを開く）
- S4 踏みスイッチ（魔aの出現）
- 石1 「『ダークゾーン』悪魔の助けを得られる空間」
- 階1 CAVE B1（階2）から
- 階2 DARKZONE2（階1）へ
- 魔a 魔法陣a'へワープ（S4スイッチが押されると出現）
- 魔a' 魔法陣aへワープ

入手アイテム

①フレイムソード（50）
②リトライパン（5）
③悪魔の剣（50）
④石碑・鉄球(99)
⑤ドーラの手紙4（DARKZONE2でのイベント後出現）



悪魔の力を身につけて

DARKZONEはこれまでのステージと大きく違って視界が悪く、落とし穴のある床を視認することができない。△ボタンで調べながら慎重に歩く必要がある。さらに障害物がほとんどないため、自分の位置を見失いやすい。気がつくと敵に取り囲まれたり、穴に落ちていることも日常茶飯事だ。

ただし、落とし穴の中にいれば攻撃を受けずに済むので、位置の確認やMPの回復に利用するのも手。そして、DARKZONEの最大のポイントは悪魔の剣・鎧・盾を装備しても呪いが発生しないことにある。悪魔シリーズの装備はこの空間のみで役立つので、さっそく装備を入れ替えよう。

準備を整えたら、東西北にある小部屋を開けて奥のスイッチを押そう。ただし、扉を開放すると中に閉じ込められていた敵も解放されるので取り囲まれないように注意。

また、DARKZONEの敵は全て「フリーズの魔法」が無効化されることにも注意。防御行動を行うものも多いので、「サンダーの魔法」も織り交ぜていこう。なお、倒しても倒してもモンスターの数はほとんど減らない。時には戦わず逃げることも大切だ。

スイッチS3とS4を押すと、南東の小部屋奥の魔法陣の魔aを使えるので、それを経由して南西の小部屋へワープすれば上階は目前。ただし、手前のマスは落とし穴なので注意。

出現モンスター

- ●オクトパシー（80：10-41-60-35）
- ●スペクターV3（100：77-60-0-30）
- ●ダークゴブリン（120：80-52-10-28）

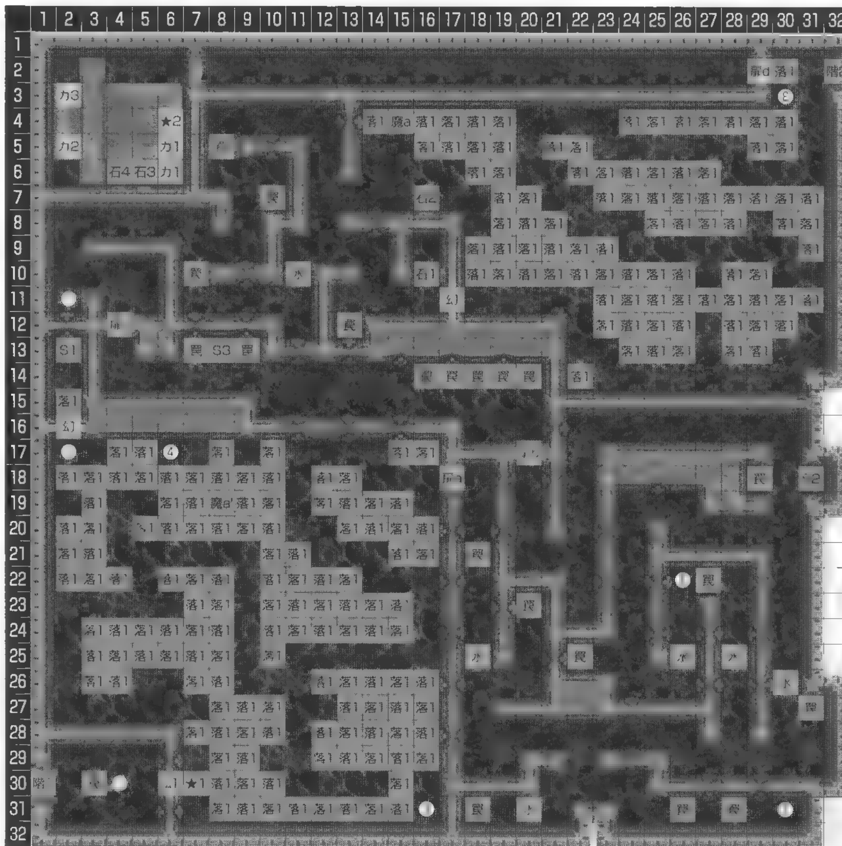


DARKZONE 2Fでドーライベントを見た後、1Fに戻ると「ドーラの手紙」が落ちている。集めておけば何かいいことがあるかもしれんな。

DARKZONE2

マップ北東と南西部分は大広間に見えるが、実は細い通路以外全てDARKZONE1へ落ちる大きな落とし穴。それ以外の細い通路も、DARKZONEの特性を最大限に生かしたハマりやすい構造になっているのでマップなしでの攻略は難しい。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- ★1 ドーライベント
- ★2 ユンユン
- 落1 DARKZONE（それぞれの真下の座標）に落ちる
- S1 踏みスイッチ（扉dを開く）
- S2 踏みスイッチ（扉bを開く）
- S3 踏みスイッチ（扉cを開く）
- 石1「石橋を叩いて渡れ」
- 石2「用心に怪我なし」
- 石3「★★本店も営業中！★★　秘密の暗号はこちらR-1、22-27、△」
- 石4「鏡には鏡を雷には杖を」
- カ1 スロットマシーン
- カ2 ブレード
- カ3 両替/景品交換
- 階1 DARKZONE1（階2）から
- 階2 FORTRESS 1F（階1）へ
- 扉a EBONY KEYで開く
- 扉b S2スイッチで開く
- 扉c S3スイッチで開く
- 扉d S1スイッチで開く
- 水 水面

入手アイテム

①鉄球（99）
②リトライパン（5）
③宝箱・EBONY KEY☆
④ファルシオン（∞）
⑤宝箱・グレートソード（30）
⑥悪魔の剣（30）
⑦宝箱・1500G
⑧石碑・復活の指輪

「鉄球」が足らないほどの落とし穴

　ドーラでなくても落とし穴に落ちてしまうのがこのステージ。スタート地点で「鉄球」が手に入るが、全て使い切っても完全に確認することはできない。上のマップを見ながら、目安となるポイントに鉄球を落としながら進んでいこう。

　最初の落とし穴地帯では、北西の幻の壁を越えた先のスイッチを押しておくこと。さらに、飛び石を超えて④の「ファルシオン」を入手しておきたい。使い減りしない無限武器は困った時にきっと助けになるはずだ。ここでの敵はアレスの周りを飛び回るヴァンパイア。ダメージは些細だがしつこく飛び回るので早めの対処を心がけよう。

　踏破率を犠牲にしてショートカットするならば、魔法陣a'へ飛び込みマップ北東へ。アイテムを回収するならば南東の宝箱から「EBONY KEY」を入手して落とし穴と挟み撃ちに注意しながら東から北西へと移動しよう。スイッチの周囲には落とし穴が配置されていることに注意。中央部を隔てる幻の壁を抜ければ再び壁のない通路。細い通路ながらダークゴブリンが出没するので足場を見極めておくこと。

　S1スイッチを踏んでいれば、次のフロアへの階段の反対側の扉が開いている。敵に注意しながら廊下を進んだ先にはカジノが開いている。増やすも擦るも自己責任で。

出現モンスター

- ●ヴァンパイア（30：28-20-0-10）
- ●スペクターV3（100：77-60-0-30）
- ●ダークゴブリン（120：80-52-10-28）

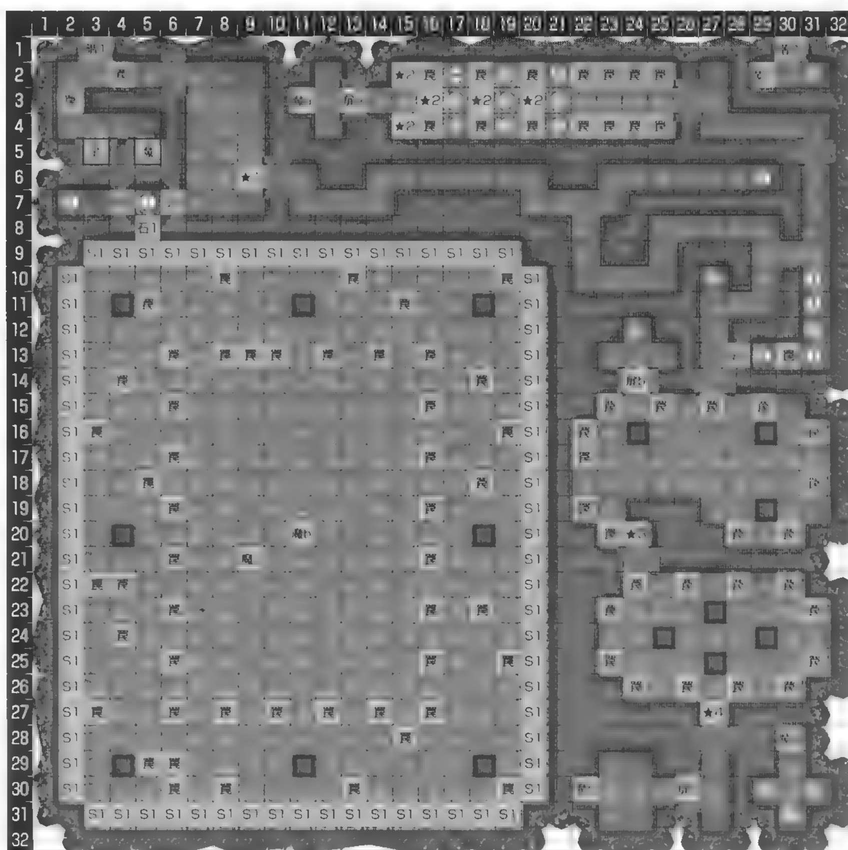
DARKZONEのカジノは実は支店で、本店の場所は石版のメッセージがヒントだ。Ruinsまで戻るのは大変だが、本店のユンユンに石版を見たと言えば「物体硬質化液」10個をサービスしてもらえるぞ。



Fortress 1F

DARKZONEを抜けた先は生物的な雰囲気の漂う…それぞれの部屋では、まるで門番のように振る舞う強力な敵がが次々と現れるのがこの階の特徴だ。最後の大部屋で提示される謎解きは落ち着いてじっくり考え…

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：6



ポイント

- ★1 扉を守るヘッドレス（倒さないと進めない）
- ★2 マンティコア（倒さないと進めない）
- ★3 アサシン（倒さないと進めない）
- ★4 マンティコア（倒さないと進めない）
- S1 踏みスイッチ
- 石1 「震動の後、骸に異変あり　かくて一つの例外を見定め北に向かって手をかざせ」
- 階1 DARKZONE 2（階2）から
- 階2 FORTRESS 2F（階1）へ
- 扉a 合鍵で開く
- 扉b 合鍵で開く
- 扉c SKULL KEYで開く
- 魔a 魔法陣a'へワープ
- 魔a' 魔法陣aへワープ
- 魔b 魔法陣b'へワープ
- 魔b' 魔法陣bへワープ
- 魔c 魔法陣c'へワープ
- 魔c' 魔法陣cへワープ
- 武 武器屋
- 魔 魔法屋

入手アイテム

①リトライパン（5）
②金塊（5）
③金塊（4）
④H.POTION（1）
⑤M.POTION（1）
⑥透物化秘薬（1）
⑦金塊（1）
⑧グレートソード（20）
⑨宝箱（合鍵）・グレートソード（30）
⑩宝箱・からっぽ
⑪宝箱・壊れた剣
⑫宝箱・金塊（8）
⑬宝箱（合鍵）・H.POTION（10）
⑭宝箱・合鍵（10）☆
⑮宝箱（合鍵）・守りの指輪（10）
⑯宝箱・M.POTION（10）
⑰宝箱（合鍵）・SKULL KEY☆
⑱宝箱・H.POISON（10）
⑲宝箱・フレイムソード（30）
⑳宝箱・物体硬質化液（2）
㉑石碑・壊れた剣



各部屋の門番を倒して謎を解け！

FORTRESSに突入したら、まずは情報収集とアイテム整理。幸いにも武器屋と魔法屋両方が揃っているので利用しない手はない。手の届かなかった魔法も、これまでの探索で得た資金で手が届くはずだ。

最初の小部屋で待っているのは、TOWERでも苦戦したヘッドレスが2体。1体はこちらを見つけ次第襲いかかってくるが、もう1体は扉の前から動かない。「透物化秘薬」で速やかに倒そう。

北の通路で宝箱を守るように待ち構えているのはマンティコア。宝箱の配置上、3匹は魔法で、残りの2匹は物理攻撃で倒すことになる。床からダメージを受けながらの戦いになるので、ヒールの効果持続時間をうまく使って戦おう。数多くのアイテムの他、奥の魔法陣からは「SKULL KEY」が手に入るぞ。続く南東の小部屋はそれぞれアサシン、マンティコアが守る部屋だ。

魔法陣bから飛んだ先は、規則的に並んだ柱とダメージ床、部屋の周囲をぐるりと取り巻くスイッチ群が特徴の大きな広間。このフロアで戦ったモンスターがここにも出現するので片付けてから探索を始めよう。

ここでの謎解きの助けとなるのは大部屋北西にある石版。スイッチを踏むと現れる死体の中で何度地震に遭っても動かない1体を見つけたら、南側から北方向に向かって調べてみよう。

出現モンスター

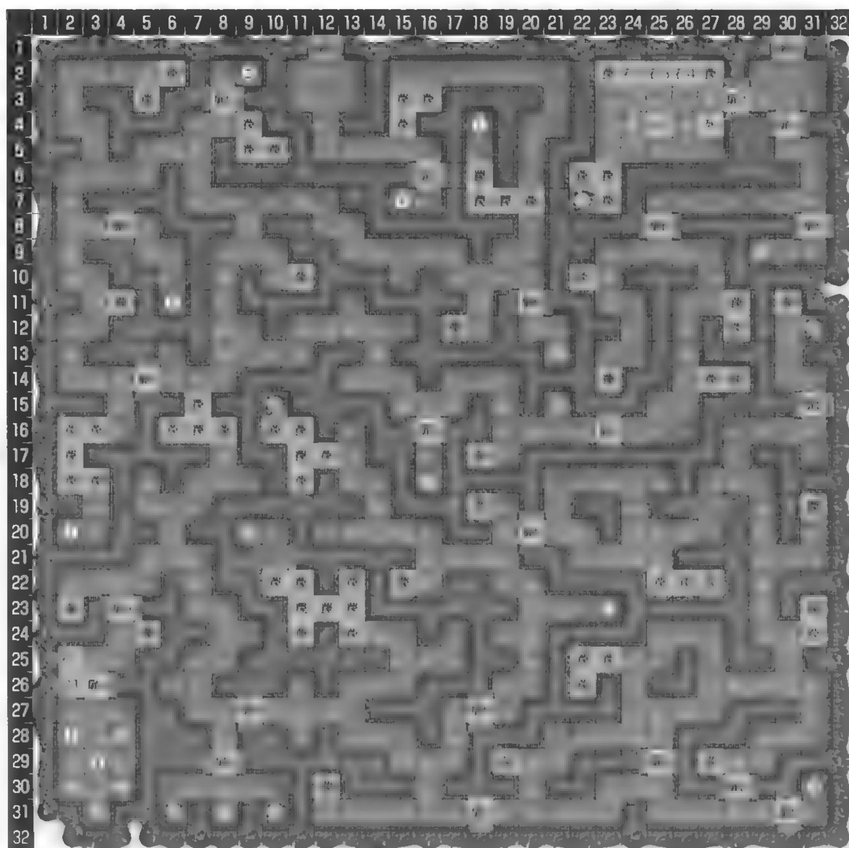
- ●アサシン（110：75-50-50-50）
- ●ヘッドレス（150：85-55-15-27）
- ●マンティコア（120：80-52-65-29）



Fortress 2F

スタート直後は数多くの扉で行動範囲が制限されているステージ。扉を開放するのはスイッチ1つで済むが、その代わり倒すまでミニマップを浸食し続けるイレーズアイが出現する。早めに倒さないとマッピング[illegible]ハメになる。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：1



ポイント

- S1 壁スイッチ（扉bを開く）
- S2 踏みスイッチ（扉dを開く）
- 石1「碧眼の壁に触れし時全ての扉は開かれ更に封印されし魔眼をも解き放たん」
- 石2「この上の部屋を無事に通りたくば右に書かれし道を進め」
- 石3「南を向き、西道よりF2L1F2R1F2R2 F1L1F2L1F1J1 L1F3R1F2R1J1」
- 石4「F-前進 B-後退 J-跳躍 L-左旋回 R-右旋回 以上、心得たるべし」
- 階1 FORTRESS 1F（階2）から
- 階2 FORTRESS 3F（階1）へ
- 死 死体・冒険者メモ
- 扉a GREEN KEYで開く
- 扉b S1スイッチで開く
- 扉c YELLOW KEYで開く
- 扉d S2スイッチで開く

入手アイテム

①物体硬質化液（2）
②宝箱・GREEN KEY☆
③宝箱・H.POTION（10）
④宝箱・YELLOW KEY☆
⑤宝箱・復活の指輪
⑥宝箱・フレイムソード（20）
⑦宝箱・透物化秘薬（10）
⑧宝箱・透物化秘薬（5）
⑨宝箱・M.POTION（10）
⑩宝箱・壊れた剣
⑪宝箱・グレートソード(30)
⑫宝箱（合鍵）・物体硬質化液（2）
⑬壊れた剣
⑭宝箱・守りの指輪（5）
⑮金塊（5）
⑯宝箱・H.POISON（10）
⑰宝箱・金塊（2）
⑱宝箱・900G
⑲宝箱・怒りの指輪（10）
⑳M.POISON（10）
㉑リトライパン（5）
㉒金塊（7）
㉓護符
㉔ドーラの手紙5（3Fイベント後）
㉕石碑・5000G



消える消える、マップが消える！

複雑に入り組んだ迷路の中に点在する扉は、開けようと思っても鍵穴もなく、周囲にスイッチも見当たらない。行ける範囲内を調べていけば、南西のダメージゾーンに守られた宝箱から「GREEN KEY」が手に入るはずだ。このステージでも重要な宝箱やルート上にはダメージゾーンが配置されていることが多い。決して大きいダメージではないが、ダメージは少ない方が良いことに変わりはないので素早く動くように。先ほどの鍵で同じく南西の扉aを開け、S1スイッチを押すことでフロアのほぼすべてに行けるようになる。

しかし、石版にも書かれているように解き放たれるのが大きな目のモンスター、イレーズアイだ。放たれるイレーズアイは3体。ミニマップ上にその位置が示されるが、壁などの障害物を無視して移動するので、マップをよく見ていないと壁の中から攻撃されるので注意が必要だ。物理攻撃しか受け付けない点も注意。放置しておくとせっかくマッピングしたミニマップが消されてしまうので早めに倒しておきたい。

このフロアに出現する敵は、イレーズアイ以外にはウィザードを一回り強くしたリッチとアイアンゴーレム。リッチは「物体硬質化液」を、アイアンゴーレムは「金塊」を落とす個体がいるのでなるべく倒しておきたい。

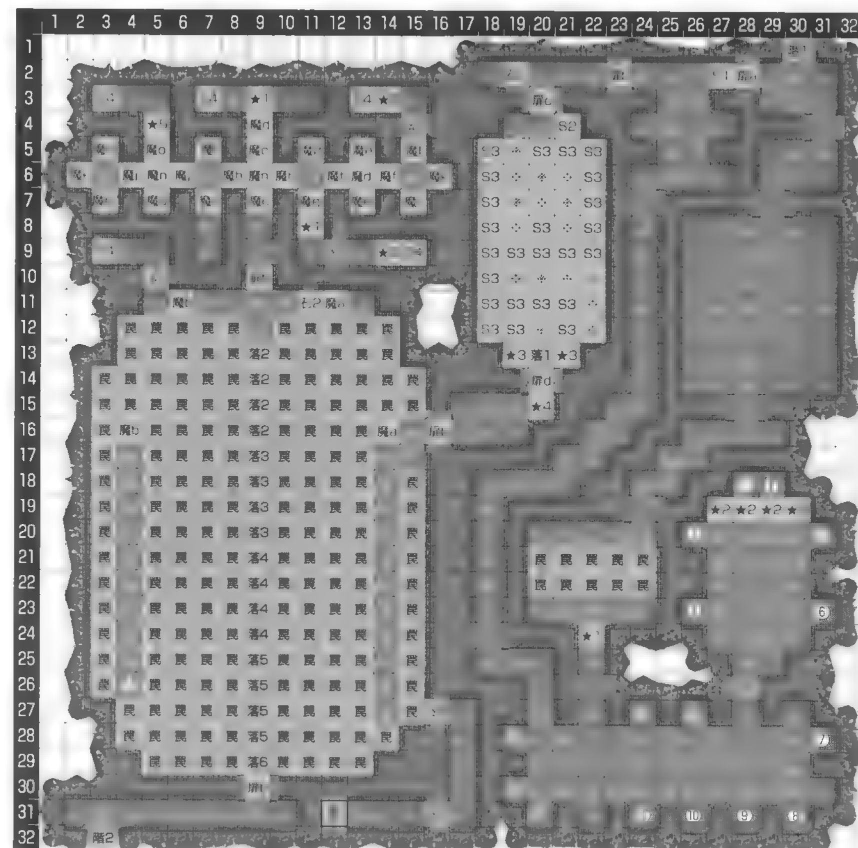
出現モンスター

- ●アイアンゴーレム（120：90-255-0-28）
- ●イレーズアイ（150：0-55-75-255）
- ●マンティコア（120：82-60-70-30）
- ●リッチ（160：85-60-0-255）

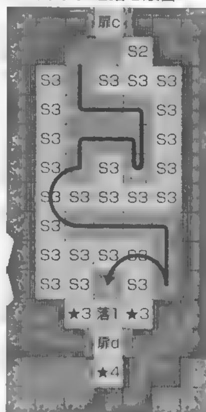


スイッチや魔法陣で作られた迷路を解決しないと先へ進めないエリア。でも各部屋に門番となるモンスターがいるため、戦いは避けることはできない。初登場となるモンスター、リリスはMP吸収型の攻撃をしてくるぞ。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：4



※スイッチを踏む順番



入手アイテム

①宝箱・復活の指輪
②宝箱・KEY OF RUBY☆
③宝箱・合鍵（10）
④宝箱・物体硬質化液（3）
⑤宝箱・金塊（10）
⑥宝箱・フレイムソード（40）
⑦宝箱・鉄球（30）
⑧宝箱・透物化秘薬（10）
⑨宝箱・からっぽ
⑩宝箱・300G
⑪宝箱・壊れた剣
⑫宝箱・リトライパン（5）
⑬宝箱・M.POISON（10）
⑭宝箱・H.POISON（10）
⑮宝箱・からっぽ
⑯宝箱・600G
⑰石碑・物体硬質化液(10)

ポイント

- ★1 ラクシャーサ
- ★2 ダースウィドウ
- ★3 リリス　3体倒すと扉dが開く
- ★4 ドーライベント
- 落1 間違ったスイッチ（S3)を踏んでいたり、順番が違うとFORTRESS F2（23,3）へ
- 落2 S20スイッチで床に
- 落3 S20~S24スイッチで北から順に床に
- 落4 S20~S24スイッチで北から順に床に
- 落5 S20~S24スイッチで北から順に床に
- 落6 S20~S24スイッチで北から順に床に
- S1 壁スイッチ（扉aを開く）
- S2 壁スイッチ（リセット）
- S3 踏みスイッチ（ハズレ）
- S4 壁スイッチ（落2~落6を床に：順番関係なし
- 石1「通るべき道は一つ」
- 石2「死せる五つの壁に　命を吹き込めされば道は開かれん」
- 階1 FORTRESS 2F（階2）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 扉b 合鍵で開く
- 扉c KEY OF RUBYで開く
- 扉d ★3のリリス3体を倒すと開く
- 魔a 魔法陣a'（12,11）へワープ
- 魔a' 魔法陣a（14,16）へワープ
- 魔b 魔法陣b'（4,16）へワープ
- 魔b' 魔法陣b（6,11）へワープ
- 魔c 魔法陣c'（9,5）へワープ
- 魔c' 魔法陣c（9,7）へワープ
- 魔d 魔法陣d'（13,6）へワープ
- 魔d' 魔法陣d（9,4）へワープ
- 魔e 魔法陣e'（13,7）へワープ
- 魔e' 魔法陣e（13,5）へワープ
- 魔f 魔法陣f'（12,6）へワープ
- 魔f' 魔法陣f（14,6）へワープ
- 魔g 魔法陣g'（11,7）へワープ
- 魔g' 魔法陣g（11,5）へワープ
- 魔h 魔法陣h'（8,6）へワープ
- 魔h' 魔法陣h（10,6）へワープ
- 魔i 魔法陣i'（7,7）へワープ
- 魔i' 魔法陣i（7,5）へワープ
- 魔j 魔法陣j'（4,6）へワープ
- 魔j' 魔法陣j（6,6）へワープ
- 魔k 魔法陣k'（2,6）へワープ
- 魔k' 魔法陣k（16,6）へワープ
- 魔l 魔法陣l'（15,7）へワープ
- 魔l' 魔法陣l（15,5）へワープ
- 魔m 魔法陣m'（3,7）へワープ
- 魔m' 魔法陣m（3,5）へワープ
- 魔n 魔法陣n'（9,6）へワープ
- 魔n' 魔法陣n（5,6）へワープ
- 魔o 魔法陣o'（5,5）へワープ
- 魔o' 魔法陣o（5,7）へワープ
- 幻 幻の壁
- 闇 闇屋



南を向き、西道より……

FORTRESSも3Fとなり、出現する敵も一新される。ラクシャーサは魔法攻撃が効かず、攻撃は右、もしくは右左の連撃となることに注意。一緒に登場することの多いリリスは、物理攻撃は行わず、MP吸収の魔法を撃ってくるのが特徴。HPが減っている場面でMPを吸収されると立ち回りが辛くなるので、リリスの攻撃は確実に防御しておきたい。

南東の部屋で「KEY OF RUBY」を手に入れたら北の小部屋へ。スイッチが一面に並んだこの部屋は、特定のスイッチを定められた順番で踏んでいかないと進めない仕掛けだ。順番を間違えると、2Fの小部屋へ落ちるので、そこで石版や死体から手に入るメモをヒントに先へ進むのだ。無事に扉へたどり着ければ、ドーライベントが発生する。

続く西側の部屋は魔法陣であちこちにワープしながら5つのスイッチを押していくというもの。幻の壁や魔法陣の対応を覚えて1つずつスイッチを押していこう。これまで穴だった床がふさがり、徐々に南側へ通路ができていくのだ。なお、5つのうち4つはモンスターが守っているので注意。

また、中央南側の幻の壁からは闇屋へ行けるので忘れずにチェック。このフロアは、すべての落とし穴に落ちずとも完全踏破と見なされる。「物体硬質化液」が10個と破格のご褒美なので確実に押さえておきたい。

●ダースウィドウ（150：90-65-90-255）
●ラクシャーサ（180：88-67-85-255）
●リリス（120：80-60-80-32）

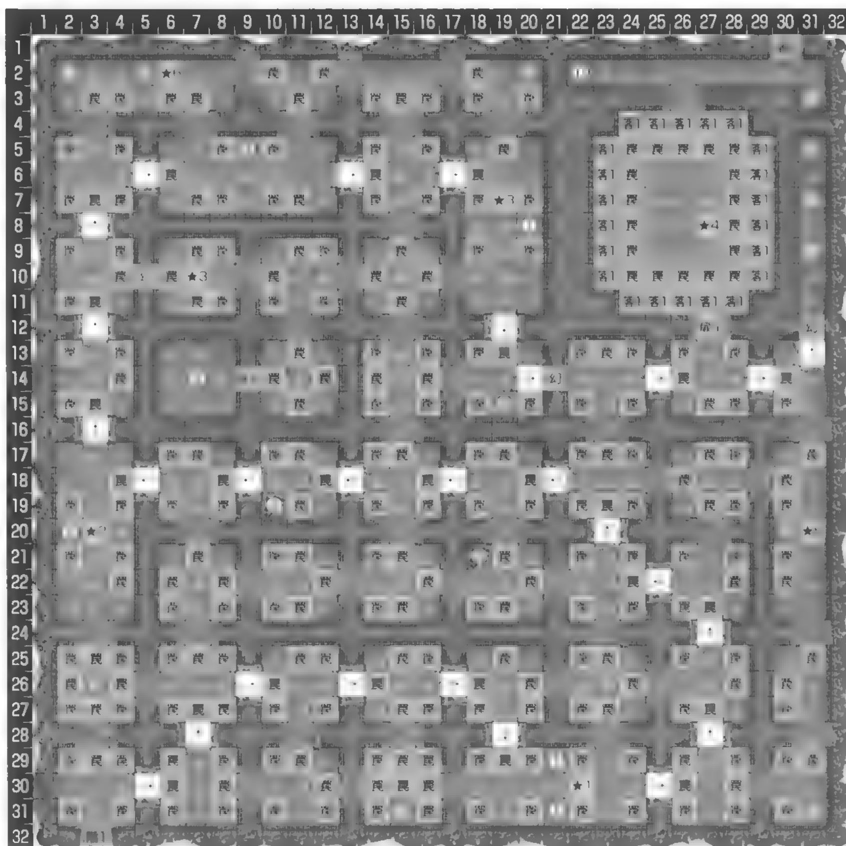


……おっと、寝てただけだぜ。ドーライベント後、例によってあの姐さんは落とし穴へ。後を追って落とし穴から2Fの小部屋へ落ちれば、「ドーラの手紙」が落ちているぞ。

Fortress 4F

四角い小部屋が組み合わさっている部屋[illegible]や、[illegible]の[illegible]し穴が空いているために一方からしか開かない部屋が[illegible]を見つけられるかどうかが、このステージのクリアに関わってくる。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



- ★ サムライソウル　倒すと武者鎧・村正刀（ランダムで変動）
- ★2 サムライソウル　倒すとプレートメイル・グレートソード（ランダムで変動）
- ★3 サムライソウル
- ★4 ロブスター（3）　倒すと落1が床に
- ★5 サムライソウル　倒すとフレイムメイル・フレイムソード（ランダムで変動）
- ★6 サムライソウル　倒すとラメラー・折れた剣
- 落1 落とし穴（ロブスター（3）を倒すと床になる）
- 階1 FORTRESS 3F（階2）へ
- 階2 FORTRESS 5F（階1）へ
- 扉6 SAPPHIRE KEYで開く
- → ← ↑ ↓ 最短ルート

入手アイテム

1 ミミック・倒すとファルシオン（30）
2 ミミック・倒すと金塊（3）
3 金塊（7）
4 ミミック・倒すとM.POTION（8）
5 宝箱・村正刀（10）
⑥ミミック・H.POTION（9）
7 ミミック・倒すと鉄球（5）
⑧宝箱・物体硬質化液（2）
⑨宝箱・M.POISON（10）
⑩宝箱・SAPPHIRE KEY☆
⑪ミミック・村正刀（23）
⑫宝箱・H.POISON（20）
⑬ミミック・折れた剣
14 ミミック・守りの指輪（6）
15 ミミック・復活の指輪と合鍵（10）
16 ミミック・物体硬質化液（2）
⑰ミミック・なにもなし
⑱宝箱・H.POTION（20）
⑲宝箱・フレイムソード（30）
⑳ミミック・なにもなし
㉑金塊（12）
㉒石碑・いにしえの盾



宝箱を見たらミミックと思え

序盤は、開けられる扉はすべて開けるつもりで各部屋を回るべし。ステージ全体が明らかになるにつれ、もう1度開けに戻らなければならない場面が出てくるためだ。幻の壁があるポイントも見逃さないように。特に東部にある幻の壁の奥からは、先へ進むのに必要な「SAPPHIRE KEY」が手に入るぞ。

なお、このステージで特に注意したいのが宝箱に化けたミミック。19個中12個までがミミックなので、宝箱を見たら魔法を撃ってみるくらいの覚悟で臨もう。

また、各所に出現するサムライソウルは2体を除き、「武者鎧」や「村正刀」などの鎧と武器を落とすので倒しておきたい。

最後の小部屋では、ロブスター3体との戦闘になる。部屋の外周は落とし穴（ダメージを受ける）とダメージゾーンで囲まれており、敵はダメージゾーンの上を自由に歩き回れることを考えると、どこにいても囲まれる、圧倒的に不利な状況での戦いだ。

ロブスターは、鋭いハサミを使って左右の連続攻撃を基本とし、堅い甲羅は魔法を弾く特徴を持っている。攻撃力もかなり強く、囲まれると数秒しか保たないので、バリアとヒールの魔法をかけつつ、「透明化秘薬」を使って1匹ずつ倒していくのが良いだろう。3匹すべてを倒すと、周囲の床が閉じ、上の階へ進めるようになる。

出現モンスター

- ●サムライソウル（200：95-70-0-255）
- ●ミミック（100：115-70-0-40）
- ●ロブスター（200：110-90-0-255）

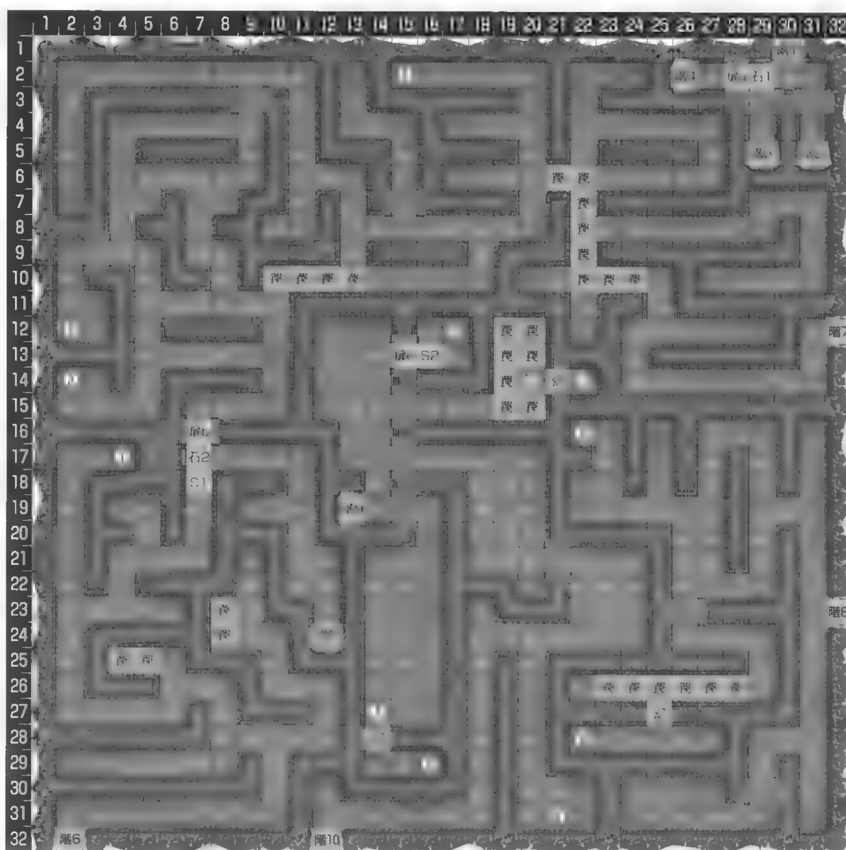
このステージの石碑からは店売り最強の盾である、「いにしえの盾」が手に入る。踏破率が100%に満たない場合には、すべての扉を開けているか、歩ける通路を歩いているかを再確認してみな。



Fortress 5F

5F～7Fまでは3フロアでひとまとまりのステージ。それぞれのフロアと[illegible]階段を覚えていないと石版の言葉通り3フロアを彷徨い歩くことになる。このフロアの宝箱には最強鎧の「ソルアーマー」が入っているので必ず回収すること

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：3



ポイント

- S1 7Fの落1から飛び降りて押す踏みスイッチ（扉bが開く）
- S2 踏みスイッチ（扉cが開く）
- 右1「さまよい続けるがよい」
- 石1「この床装置を起動するには相当の加重が必要」
- 階1 FORTRESS 4F（階2）へ
- 階2 FORTRESS 7F（階1）へ
- 階3 FORTRESS 6F（階1）へ
- 階4 FORTRESS 7F（階2）へ
- 階5 FORTRESS 7F（階5）へ
- 階6 FORTRESS 6F（階4）へ
- 階7 FORTRESS 6F（階6）へ
- 階8 FORTRESS 6F（階8）へ
- 階9 FORTRESS 7F（階9）へ
- 階10 FORTRESS 6F（階10）へ
- 扉a CRESCENT KEYで開く
- 扉b S1スイッチで開く
- 扉c S2スイッチで開く

入手アイテム

①リトライパン（5）
②ミミック・なにもなし
③宝箱・H.POTION（20）
④石碑・ワープの魔法
⑤ミミック・なにもなし
⑥宝箱（合鍵）・TWISTED KEY☆
⑦宝箱・物体硬質化液（5）
⑧宝箱（合鍵）・村正刀（40）
⑨ミミック・なにもなし
⑩宝箱・守りの指輪（10）
⑪グレートソード（∞）
⑫宝箱（合鍵）・ソルアーマー



踏み出した先はいきなり階段!?

意気込んで扉を開けると、いきなり階段と対面して面食らうフロア。これらひとまとまりのフロアは、基本的に行ける箇所を一通り回ったら他の階へ移動する、という手順を繰り返して探索する。

攻略するうえで注意したいのは、マップ西寄りにあるS1スイッチ。このスイッチは通常のスイッチと異なり、普通に上に乗っただけでは作動しない。ちょうどこの上は7Fまでの吹き抜けになっており、7Fから飛び降りる必要があるのだ。6Fでは上から5Fへと落ちていくドーラを目撃するので、これが大きなヒントになるだろう。

それ以外では幻の壁、特にマップ南東の幻の壁に注意。ダメージゾーンの途中にあり、前方ばかりを見ていて見逃しやすいが、この部屋には、6Fで使用する「TWISTED KEY」が置かれているので、取り忘れないように。このフロアでそれ以外に絶対取っておきたいアイテムとしては、マップ中央の小部屋にある「ソルアーマー」と完全踏破の報酬である「ワープの魔法」、使い減りのしない無限武器の「グレートソード」だ。「ソルアーマー」は6Fのダメージゾーンの先にある落とし穴から落ちる必要があるので覚えておこう。

出現する敵では、イソギンチャクのような姿で魔法攻撃をしてくるローバーに注意。MGRが低いと大ダメージを受けるぞ。

- ●サムライソウル（200：105-75-0-255）
- ●ミミック（100：120-75-0-40）
- ●モーニングスター（200：115-80-0-31）
- ●ローバー（100：0-70-120-255）
- ●ロブスター（200：115-90-0-85）

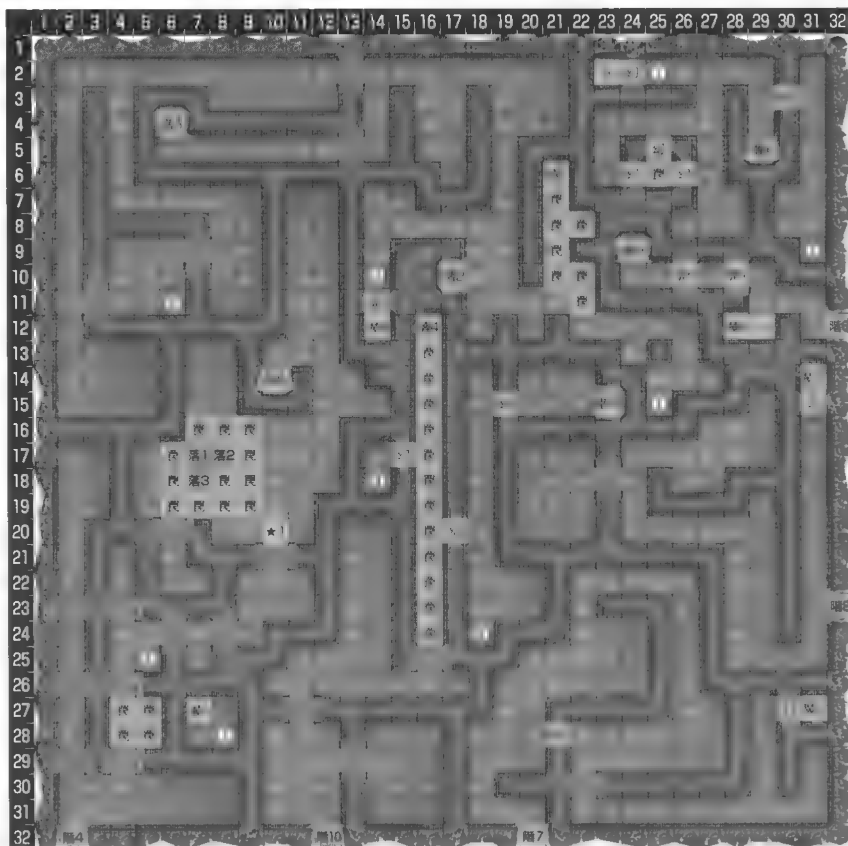


4Fで相手にした時と違って、ロブスターには魔法攻撃が通るようになっている。特に「サンダーの魔法」に弱いので武器でダメージを与えづらいならば積極的に魔法攻撃をするのも手だぜ。

Fortress 6F

マップ中央のダメージゾーンとその左右の幻の[illegible]小部屋[illegible]ステージ。相変わらず幻の壁の奥に重要な宝箱が多くあるのは変わらない。東のS1スイッチは押すか押さないかで、横の魔法陣で飛ばされ[illegible]先が[illegible]

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：3



ポイント

- ★1 目の前をドーラが上から降ってきてそのまま穴へ
- 落1 FORTRESS 5F（7,17）へ落ちる
- 落2 FORTRESS 5F（8,17）へ落ちる
- 落3 FORTRESS 5F（7,18）へ落ちる
- 落4 FORTRESS 5F（17,13）へ落ちる
- S1 魔法陣bを切り替え
- 階1 FORTRESS 5F（階3）へ
- 階2 FORTRESS 7F（階3）へ
- 階3 FORTRESS 7F（階4）へ
- 階4 FORTRESS 5F（階6）へ
- 階5 FORTRESS 7F（階6）へ
- 階6 FORTRESS 5F（階7）へ
- 階7 FORTRESS 7F（階10）へ
- 階8 FORTRESS 5F（階8）へ
- 階9 FORTRESS 7F（階8）へ
- 階10 FORTRESS 5F（階10）へ
- 階11 FORTRESS 7F（階10）へ
- 扉a GOLD KEYで開く
- 扉b TWISTED KEYで開く
- 魔a a（23,2）へワープ
- 魔b S1スイッチOFFで魔b'（31,27）へ、ONで魔b"（31,14）へ
- 魔b' 魔法陣b（28,12）へワープ
- 魔b" 魔法陣b（28,12）へワープ
- 魔c FORTRESS 7F（21,9）へワープ

入手アイテム

①宝箱・鉄球（99）
②宝箱（合鍵）・KEY OF AMBER☆
③宝箱（合鍵）・物質硬質化液（10）
④リトライパン（5）
⑤ミミック・なにもなし
⑥ミミック・なにもなし
⑦宝箱・スターシールド
⑧宝箱（合鍵）・KEY OF GARNET☆
⑨石碑・村正刀（60）



幻の壁に隠れた宝箱を見逃さずに

一部ステータスが強化されているものもいるが、出現する敵の種類は5Fと変わらない。魔法の効かないサムライソウルには物理攻撃で、ノックバックとガードを貫通する強力な攻撃が脅威のモーニングスターは「ファイアの魔法」で攻撃していけばいい。

このフロアでのポイントは、やはり北東のS1スイッチによって転送先の変わる魔法陣だろう。それぞれが5F、7Fに隠された、クリアに必要な鍵のある区画へとつながっているので、両方を探索して鍵を入手しないと扉aと扉bを開けて7Fへと上ることができないのだ。注意すべし。

マップ南西の小部屋には、最強の盾である「スターシールド」が眠っているが、この小部屋に入るには、7Fマップ中央からやや北東にあるS1スイッチを操作して魔法陣に入る必要がある。最後の戦いに向けて必須とも言える装備だ。

また、序盤に気づかないと忘れがちなのが、5Fの攻略開始直後から上ってこられる階段1の東にある幻の壁。ここには最後の扉を開くために必要な「KEY OF AMBER」の入った宝箱が置かれている。7F最後の扉から戻ってくるのは簡単とはいえ、始めに回収しておきたい。

なお、7Fの最後の扉に向かうには幻の壁を2つ抜けて階段11を上る必要がある。

出現モンスター

- ●サムライソウル（200：110-75-0-255）
- ●ミミック（100：125-75-0-40）
- ●モーニングスター（200：115-80-0-31）
- ●ローパー（100：0-70-120-255）
- ●ロブスター（200：120-95-0-85）

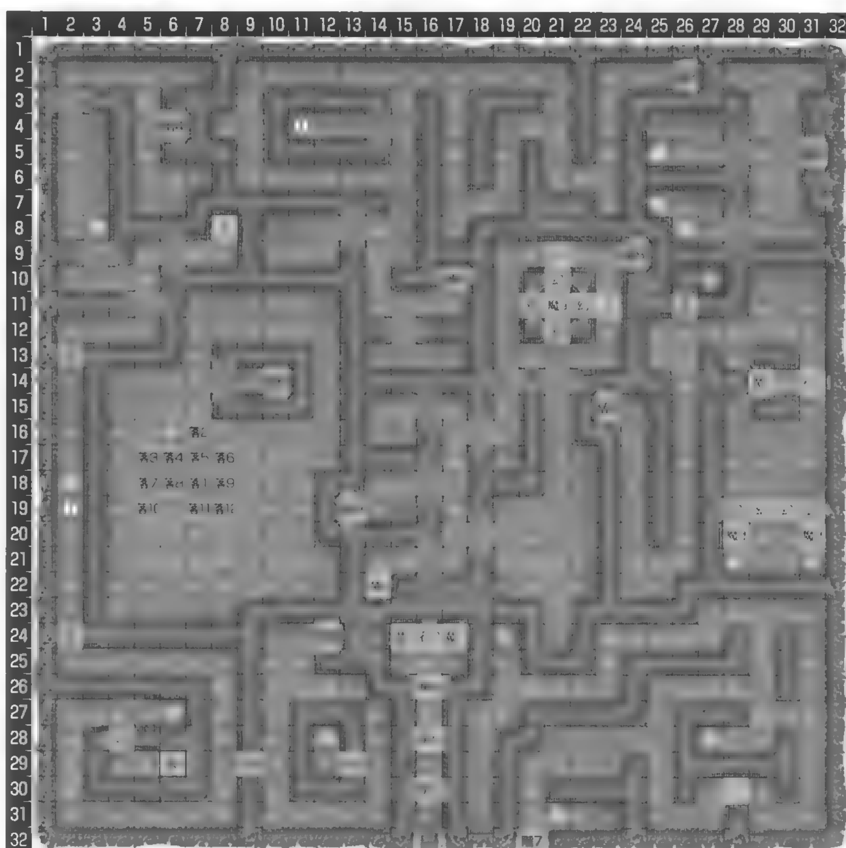
ローパーの魔法攻撃はハンパじゃなく痛ぇが、その分魔法抵抗力であるMGRの経験値も上がりやすいぜ。



Fortress 7F

3フロア続きの最終ステージ。階段が1カ所しかない小部屋が随所に配置されているので、現在位置から行ける場所・行けない場所を確認しながら探索を進めたい。マップ東の魔法陣dなど、魔法陣の中には[illegible]

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：2



ポイント

- 落1 FORTRESS 6F（7,18）へ落ちる（正解）
- 落2 FORTRESS 6F（7,16）へ落ちる
- 落3 FORTRESS 6F（5,17）へ落ちる
- 落4 FORTRESS 6F（6,17）へ落ちる
- 落5 FORTRESS 6F（7,17）へ落ちる
- 落6 FORTRESS 6F（8,17）へ落ちる
- 落7 FORTRESS 6F（5,18）へ落ちる
- 落8 FORTRESS 6F（6,18）へ落ちる
- 落9 FORTRESS 6F（8,18）へ落ちる
- 落10 FORTRESS 6F（5,19）へ落ちる
- 落11 FORTRESS 6F（7,19）へ落ちる
- 落12 FORTRESS 6F（8,19）へ落ちる
- 石1「動くな！」
- 石2「大事な物を　忘れていないか？」
- 階1 FORTRESS 5F（階2）へ
- 階2 FORTRESS 5F（階4）へ
- 階3 FORTRESS 6F（階2）へ
- 階4 FORTRESS 6F（階3）へ
- 階5 FORTRESS 5F（階5）へ
- 階6 FORTRESS 6F（階5）へ
- 階7 FORTRESS 6F（階7）へ
- 階8 FORTRESS 6F（階9）へ
- 階9 FORTRESS 5F（階9）へ
- 階10 FORTRESS 6F（階11）へ
- 扉a DRAGON'S KEYで開く
- 扉b KEY OF AMBERで開く
- 扉c KEY OF GARNETで開く
- 魔a S1スイッチ OFFでa(23,11)へワープ、ONでFORTRESS 6F(8,27)へワープ
- 魔b b（8,8）へワープ
- 魔c 上に乗ってしばらく待つと起動　魔法陣c'（17,24）へワープ
- 魔c' 魔法陣c（29,14）へワープ
- 魔d d（28,30）へワープ
- 魔e FORTRESS 5F（30,2）へワープ
- S1 壁スイッチ
- ■ 闇屋

入手アイテム

- ①宝箱・CRESCENT KEY☆
- ②宝箱・透物化秘薬（10）
- ③宝箱（合鍵）・DRAGON'S KEY☆
- ④ミミック・なにもなし
- ⑤物体硬質化液（5）
- ⑥ミミック・なにもなし
- ⑦ミミック・なにもなし
- ⑧M.POTION（20）
- ⑨リトライバン（5）
- ⑩金塊（20）
- ⑪ミミック・なにもなし
- ⑫ミミック・なにもなし
- ⑬宝箱（合鍵）・GOLD KEY☆
- ⑭ダブルの魔法
- ⑮宝箱・龍の天眼珠
- ⑯石碑・物体硬質化液（20）



必要な鍵は3つ。なければ振り出しへ

3フロア同時攻略を行うため、途中でアイテムが持ちきれなくなる。早めに南西の闇屋でアイテム整理をしておきたい。

7Fは、他の2フロアと違ってダメージゾーンこそ存在しないが、幻の壁越しに待ち構えている敵がいたり、通路の死角から魔法が飛んでくるなど敵の配置や、ミミックの割合が他のフロアの宝箱よりも高い点にも注意する必要がある。

マップに施された仕掛けが5F、6Fの各種ギミックの発動点となる点が7Fの特徴だ。マップ西側の大きな落とし穴は5Fのスイッチへと続く大きな吹き抜け。スイッチの上に降りられるポイントは1カ所しかないので座標を確かめて飛び降りるべし。今回は落ちた先にドーラの手紙はない。

また、クリアに必要なアイテム以外で入手しておきたいのがマップ北東寄りにある小部屋に隠された「ダブルの魔法」。一定時間内に限り腕力を強化してくれるという効果は硬い敵やボス戦で役立つだろう。

なお、マップ東を探索する場合は、幻の壁に隠された魔法陣dに注意しべし。誤って乗ってしまうと、南東の通路に戻されてしまい、ぐるっと大回りするか「ワープの魔法」で戻らなければならなくなる。

一通りの探索を終えたら魔法陣cへ。最後の扉を開くのに鍵が足りなければ、魔法陣eで5Fのスタート地点に戻れるぞ。

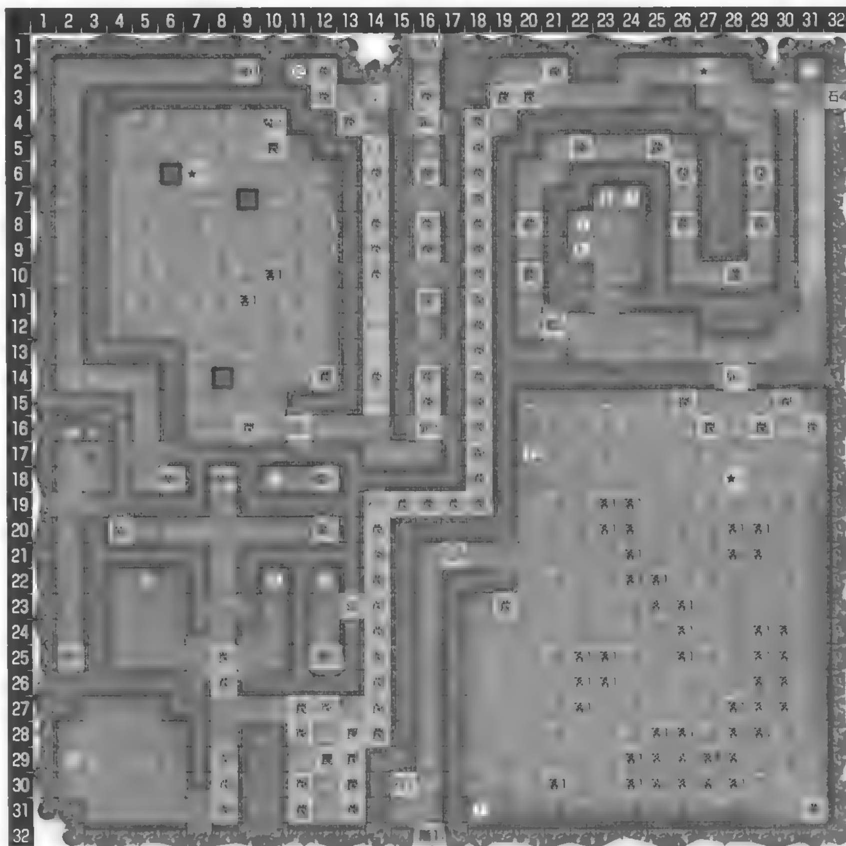
- ●サムライソウル（200：110-75-0-255）
- ●ミミック（100：125-75-0-40）
- ●モーニングスター（200：115-80-0-31）
- ●ローバー（100：0-70-120-255）
- ●ロブスター（200：120-95-0-85）


マップ東にある魔法陣cは珍しい時限発動型の魔法陣だ。焦れて動くといつまで経っても先へ進めないぜ。

Fortress TOP

滑る床と落とし穴という組み合わせや、防御を貫通するレーザーの出るトラップ、マップを縦断するダメージゾーン地帯など難易度は高くないものの、ダメージは無駄に多いステージ。必要なアイテムを集めたらいよいよボス戦！

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- スイッチが踏まれるとレーザー発射
- ラクシャーサ（倒すとEMERALD KEYを落とす）☆
- ドーライベント（イベント後BTWOL KEYを落とす）☆
- ヘッドレス（すべて倒すとBLUE EYEを落とす）☆
- FORTRESS 7F（16,24）へ落ちる
- 踏みスイッチ
- 壁スイッチ（扉bを開く）
- 「あとは己の力を信ずるのみ」
- 「後は、ない」
- 「灼熱の路」
- 「王座へと導く者　此処に眠る」
- FORTRESS 7F（階11）から
- BACKBONEへ
- BTOWLSへ

- 扉a EMERALD KEYで開く
- 扉b S2スイッチで開く
- 扉c BLUE EYESで開く
- 扉d BTWOL KEYで開く
- 扉e ELMF KEYで開く
- 魔法陣a'へワープ
- 魔法陣aへワープ
- 魔法陣b'へワープ
- 魔法陣bへワープ
- 魔法陣c'へワープ
- 魔法陣cへワープ
- 魔法陣d'へワープ
- 魔法陣dへワープ

入手アイテム

①リトライパン（5）
②フレイムソード（∞）
③ドーラの手紙6
④宝箱・物体硬質化液（10）
⑤宝箱・透物化秘薬（10）
⑥宝箱・M.POISON（20）
⑦宝箱・H.POTION（10）
⑧宝箱・氷の指輪（10）
⑨宝箱・炎の指輪（10）
⑩宝箱・守りの指輪（10）
⑪宝箱・怒りの指輪（10）
⑫宝箱・村雨刀（∞）
⑬石碑・10000G



被ダメージと回復速度を考えて

このステージでは、南東と北西の大部屋にある滑る床と、一列に並んだスイッチの北側の壁についているレーザートラップが初登場ながら厄介なトラップだ。

滑る床は、歩いてもジャンプしても通常より1マス余計に動いてしまうというもの。さらにこの部屋では、ノックバック攻撃を行うヘッドレスが出現することにも注意。攻撃を受けて穴に落ちる前に「フリーズの魔法」で凍らせて片付けてしまおう。

南東の部屋では、ラクシャーサを倒せば「EMERALD KEY」が、北西の部屋では、全てのヘッドレスを倒すと「BLUE EYE」が手に入る。それぞれの部屋を出るために必要な鍵だ。

レーザートラップは1回あたり50〜60前後のダメージを受ける点に注意。スイッチを踏むたびに発射されるので、連続して踏むのは避けるように。特に戻る時は壁の方を向いて一歩ずつ下がらないと危険だぞ。

なお、このフロアで手に入るのは、扉dの鍵まで。最終ステージへ続く扉eを開く鍵は、中央南西寄りの階段を上った先で中ボスと戦い、勝利しないと手に入らない。

また、このステージでは最初の大部屋で「フレイムソード」、北西の宝箱からは「村正刀」と、2振りの無限武器が手に入る。ラスボス戦には役に立たないものの、最後のレベル調整には最適の武器なのだ。

●ヘッドレス（200：125-85-0-30）
●ラクシャーサ（180：115-85-85-95）

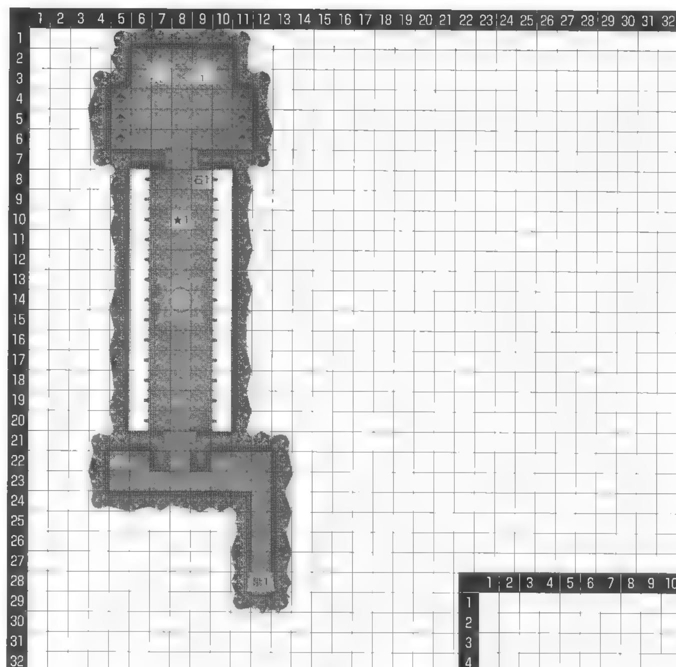
★2の位置で発生するドーライベントは、姐さんを助けるかどうかでエンディングが少し変わる分岐点だ。気持ちよくエンディングを迎えたいなら、姐さんは助けるべきだな。



BACKBONE / BTOWLS

BACKBONEでは中ボス扱いのアジタカーハとの戦闘。その戦いで手に入れた鍵を使ってBTOWLSへの扉を開けばいよいよラスボス、ガドビスタルとの戦いだ。惑星も破壊すると言われる「プラネットバスター」を手に、この戦闘に勝利するのだ!

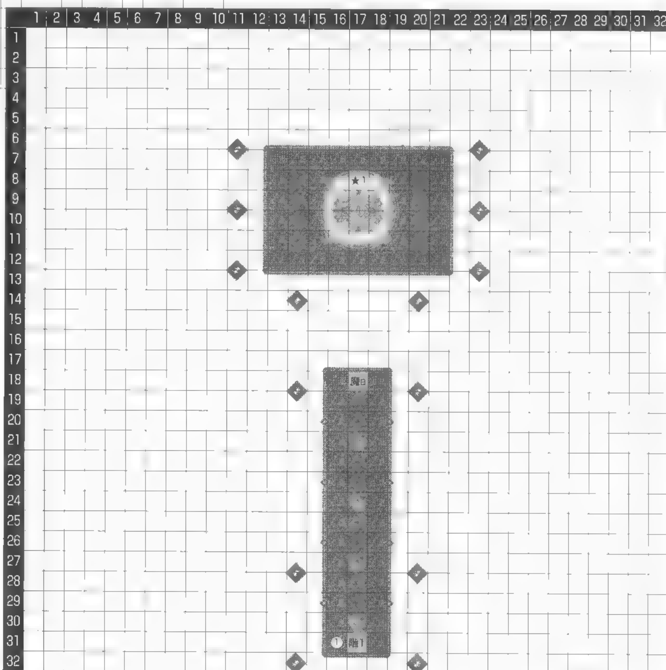
BACKBONE・BTOWLS同様
※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



BACKBONE

ポイント
- ★1 BOSS・アジタカーハ
- 石1「穢れし者には穢れを　清き者には清き力を」
- 階1 FORTRESS TOP（階2）から

入手アイテム
- ①宝箱・ELMF KEY☆
- ②宝箱・プラネットバスター（∞）
- ③石碑・復活の指輪



BTOWLS

ポイント
- 階1 FORTRESS TOP（階3）へ
- 瞬B（17,10）へワープ
- ★1 BOSS・ガドビスタル

入手アイテム
- ① 石碑・金塊（50）



魔法は一切無効、伝説の剣で戦え！

アジタカーハは3つに分かれた首から直線上に火炎弾を吐いたり、アレスが接近すると羽ばたきの風圧で後退させたりする。魔法は一切効かないので、物理攻撃でダメージを与えていくこと。

一方、ガドビスタルは序盤・中盤、終盤と3段階に姿を変える。序盤は魔法を撃ちながら移動し、隣接すると回転して攻撃してくるビットと、ガドビスタルの両腕から発射される魔法に注意しながら前に出て、ガドビスタルに直接攻撃を加えていこう。なお、前方2マスで左右に動いている泡に触れると、ステージの一番後ろまで戻されるので注意すること。魔法のダメージはMGRが90あれば無視できるぞ。

HPが半分になると、ガドビスタルはバリアを張り、エナジーシェルを3つ展開する。このエナジーシェルを3つとも破壊してガドビスタルの正面に立つと波動砲を撃ってくるので、カニ歩きで避けたら、バリアが消えた瞬間を狙って攻撃を加えよう。

こうしてガドビスタルのHPを減らすと、ついにビスタル王の本体が姿を現す。この形態時の攻撃は、一定時間ごとに放たれる8WAYと、周囲に落ちる落雷だ。バリアなし、防御なしで8WAYを受けると、ほぼ即死するので注意すること。バリアとヒールの魔法を途切れないようにかけ続けて戦うのだ。

出現モンスター
- ●アジタカーハ（255：115-105-110-255）
- ●ガドビスタル（255：150-115-125-255）
- ●エナジーシェル（255：178-90-15-99）
- ●ビスタル王（255：150-125-150-255）

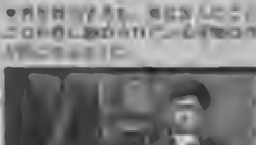


最後の戦いに突入する前に打てる手は全て打っておけよ。「護符」が手元にあるなら1つでも2つでも使って運を上げることをオススメするぜ。いざとなったら引き返すのもアリだ。がんばれよ～！

囚われの男女

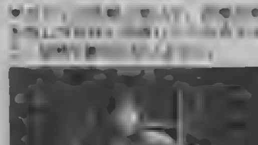
リアすれば未踏破区間も埋まり、
箱B」までもらえるという、
しいイベントだ。必須イベント
スロットの空きをやりくりするの
ので、クリアしておいて損はないぞ。
イベントのスタート地点となる
る小部屋。扉の前にあるスイッチを
いる女性と話そう。頼みを聞いたら
進むのだ。下へと向
も配置されている
すべての部屋を回
のと同


▲解放された女性は、アレスの手腕を見込んで一緒に捕まったという友人の解放をお願いしてくる。



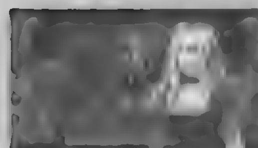
ガディ&ゲイラ

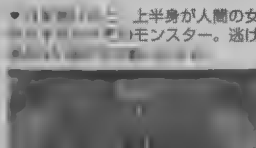

●ンゴの謎を解いたことをガディに報告した後、再度話しかけると、壊れた剣のクエストがスタート。



「悪魔の盾」イベント

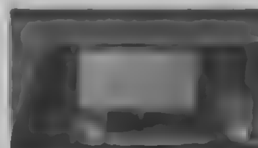
「悪魔の盾」は探索の途中で
さらに売却しても多額のお
あれば挑戦しておきたい。C
らわれた女性を助けるには
法が一切効かないだけでなく、
ることにも注意が必要。

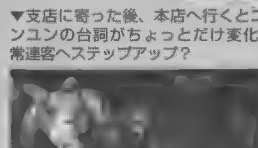

▲メデューサを倒して手に入れた鍵で鉄格子を開けると、そこには金髪の美しい女性が……。


上半身が人間の女
モンスター。逃げ

カジノ本店も営業中

支店のあるDARKZONE 2FからRuins1
は、「ワープの魔法」を使ってもかなり面倒
本店にいる
ニーガールのユンユンに話しかけると「物体硬質化液」10
えるのだ。ショップでは売っていない貴重なアイテム
こ、嬉しいサービスだ。Ruins1でカジノ本店に行きそび
こには戻っておくことをオススメするぞ。
ートに差はないが、本店の景品リストには、休憩中のMP回復速度を上昇させる「レッドケープ」が存在しない
異なる。どちらのメダルも共通して使えることも覚え


▲カジノ支店の壁に掲げられている謎のメッセージ。22-27はRuins1にある落とし穴の座標のことだ。


▼支店に寄った後、本店へ行くとユンユンの台詞がちょっとだけ変化。常連客へステップアップ?

俺のイベントはないのか…。

ドーラエベント

[illegible]FORTRESS TOP[illegible]戦闘[illegible]

[illegible]ラクシャーサ[illegible]

[illegible]すると[illegible]ラクシャーサ[illegible]

なお、このイベントでドーラ[illegible]「BTOWL KEY」[illegible]エンディング[illegible]エンディングにドーラが登場しないだけでなく、[illegible]という称号となるので[illegible]

◀ラクシャーサ[illegible]



▶助けると[illegible]宝箱[illegible]していく

称号と職業の条件

ゲームクリア時に表示される称号と職業は、以下の表に示す条件で付けられており、上から順に見ていって当てはまるものが優先される。

称号では、助けを求めるドーラを無視したり、依頼を受ける際に確認メッセージが表示されるガディ＆ゲイライベントを受けたまま放置した場合のペナルティが特に大きいことが分かる。それ以外の称号は脱出時間や歩数など、達成が難しいものほど上位に来ている。

職業では、レベル・腕力・知力・抗魔力すべてが99の場合に「英雄」となり、それ以外の場合は一定以上のレベルと腕力・知力の関係で決定する。

■職業

[illegible]	アレスモード	[illegible]	[illegible]	ドーラモード
99	英雄	レベル、STR、INT、MGR全て99	99	女帝
90	剣聖	STR ≧ INT	35	戦乙女
90	大賢者	STR < INT	35	大魔道士
80	剣豪	STR ≧ INT	40	女傑
80	賢者	STR < INT	30	魔道士
70	凄腕剣士	STR ≧ INT	25	凄腕戦士
70	魔術士	STR < INT	25	魔術士
60	剣士	STR ≧ INT	20	戦士
60	呪術士	STR [illegible] INT	20	呪術士
33	見習い剣士		12	見習い魔道士
32	魔人		11	魔人

■称号

[illegible]	[illegible]	アレスモード	ドーラモード
[illegible]		ドーラを見捨てた	—
[illegible]		「ガディの壊れた剣」[illegible]	
[illegible]	[illegible]	3時間30分以下	[illegible]
[illegible]	移動歩数・少	7,000歩以下	3,500歩以下
[illegible]	[illegible]	400万GOLD以上	150万GOLD[illegible]
[illegible]	所持品総価値・多	300万GOLD以上	120万GOLD以上
[illegible]	[illegible]100[illegible]	[illegible]100%	[illegible]100%
[illegible]	死亡回数	3回以下	3回以下
[illegible]	[illegible]	200[illegible]以下	150[illegible]以下
[illegible]全の	所持メダル・多	メダル[illegible]	
[illegible]	[illegible]	—	100[illegible]以上
[illegible]	被ダメージ回数・少	600以下	200以下
[illegible]	REST[illegible]	100回以下	[illegible]
[illegible]	破壊剣（杖）数・少	10以下	0
[illegible]	[illegible]	2,000以上	1,000以上
[illegible]	REST回数・多	2,000回以上	300回以上
[illegible]	[illegible]	500[illegible]以上	200[illegible]以上
[illegible]な	落下回数・多	1,500以上	1,500以上
[illegible]	[illegible]	500以上	200以上
[illegible]	破壊剣（杖）数・多	剣破壊数[illegible]以上	杖破壊数10[illegible]以上
[illegible]	[illegible]	1,000以上	400以上
[illegible]西走の	移動歩数・多	65,000以上	20,000以上
[illegible]	[illegible]	40[illegible]以上	20[illegible]以上
[illegible]の	所持金・少	500GOLD以下	500GOLD以下
[illegible]	[illegible]	0	0
[illegible]の		全ての[illegible]を所持している	—
[illegible]		—	[illegible]ての[illegible]を所持している
[illegible]		全ての魔法（9種類）を所持している	全ての魔法（7種類）を所持している
[illegible]		ドーラの手配[illegible]すべて[illegible]ている	—
[illegible]仲間[illegible]		ガディ・ゲイライベント完了させている	—
[illegible]		—	—

※[illegible]モードでは、「[illegible]の」よりも、「[illegible]に通じた」の方が優先される



ステージ攻略
ドーラ編



ドーラモードの基本解説

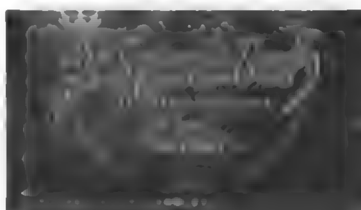
アレスモードでは物足りないプレイヤー向けに用意された高難易度ステージ。それがドーラモードである。

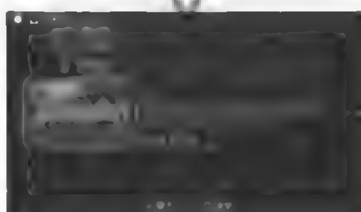
ドーラモードの始め方

ドーラモードをプレイするには、アレスモードクリアが大前提。エンディング後に表示されるセーブ画面で、必ずクリアデータを保存すること。ちなみに、クリア時に表示された称号はどんなものであってもドーラモードの開始条件には影響しないので安心しよう。

ドーラモードで冒険を開始するには、タイトル画面から「LOAD GAME」を選び、用意したクリアデータを選択するだけ。

アレスモードと同じようなシチュエーションから始まるので、単純にキャラが変わっただけかと思いきや、様々な点でドーラモードはアレスモードと異なっているのだ。

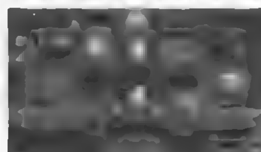




特徴

ドーラモードの最大の特徴はステージに[illegible]。アレスモードの[illegible]ステージからドーラモードでは13ステージと大幅に少なくなっているものの、どのステージも一筋縄ではクリアできない。

アレスモードでは後半で登場したトラップも、ドーラモードでは序盤から登場したり、[illegible]トラップのように条件やタイミングが[illegible]になっているものも多い。



◀[illegible]トラップが登場する。

戦闘方法

攻撃と魔法

[illegible]



▲[illegible]

防御の仕方

[illegible]



▲[illegible]

アクセサリについて

[illegible]

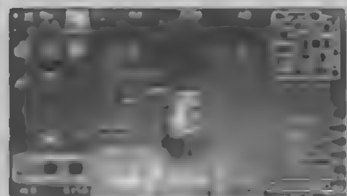


アレスとドーラの初期能力値比較表



アレス	ドーラ
HP：20	HP：15
MP：12	MP：26
STR：3	STR：3
INT：5	INT：5
MGR：5	MGR：5
LUCK：0	LUCK：0





▲アクセサリを装備するとステータスだけでなく、見た目も変化する。好みのものを選ぶのもアリ？

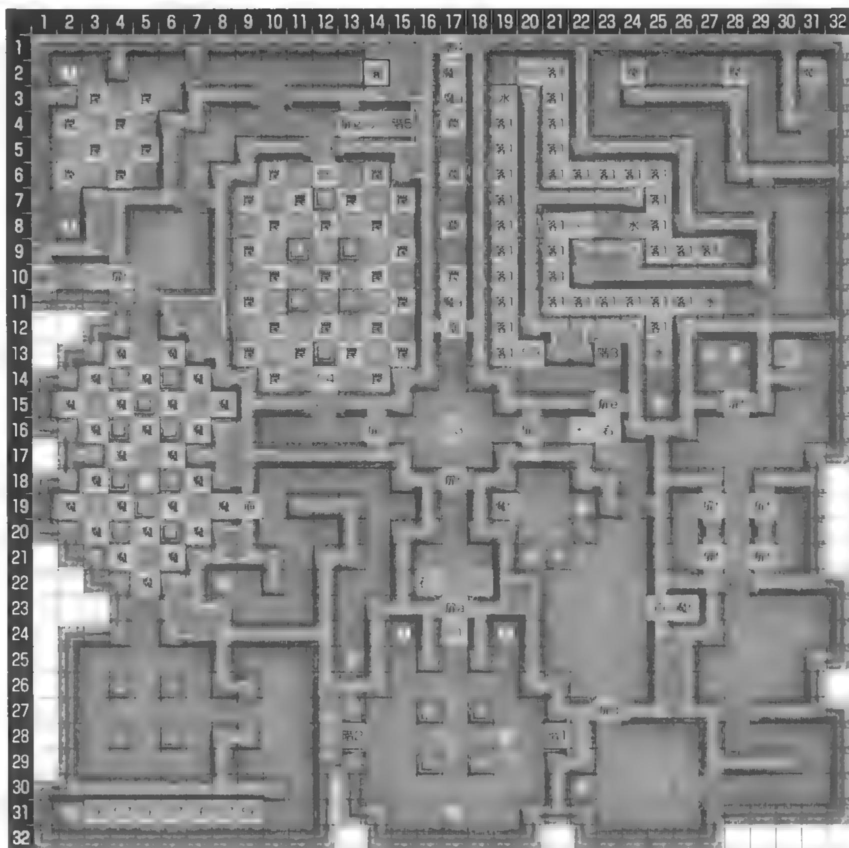


PSP版で新しく追加されたのが、「ドーラモード」だ。これは遊ぶしかないだろ。残念ながら俺は出ないが、アドバイスは引き続きしてやるから安心しろよ。

Ruins EX1

ドーラモード最初のステージは、代表的なトラップがひと通り登場するテクニカルなステージ。一瞬の油断が死につながるので、扉を開けて新たなブロックに入ったら注意を忘れずに。トラップを無理矢理突破する戦法は通用しない。

※大金槌使用数：4
※合鍵使用数：3



ポイント

- 落1 Ruins EX BF1（23,9）へ
- S1 踏みスイッチ（扉aを開く）
- S2 レバー（扉bを開く）
- S3 踏みスイッチ（扉cを開く・東から西へ転がる岩転がしトラップあり）
- S4 炎トラップON
- S5 炎トラップOFF
- S6 矢トラップ（東から）
- S7 矢トラップ（西から）
- S8 踏みスイッチ（扉fを開く）
- S9 落1をふさぐ（時限式）
- S10 落1をふさぐ（時限式）
- S11 落1をふさぐ（時限式）
- S12 レバー（扉gを開く）
- 石2「床の装置を起動したならば東の方角に気を付けろ」
- 階1 Ruins EX BF1（階1）へ
- 階2 Ruins EX BF1（階2）へ
- 階3 Ruins EX BF1（階3）へ
- 階4 Ruins EX 2（階1）へ
- 階5 Ruins EX BF1（階4）へ
- 階6 Ruins EX6（階3）へ
- 扉a S1スイッチで開く
- 扉b S2レバーで開く
- 扉c S3スイッチで開く
- 扉d 合鍵で開く
- 扉e 合鍵で開く
- 扉f S8スイッチで開く
- 扉g S12で開く
- 魔a 魔法陣a'（17,11）へワープ
- 魔b 魔法陣b'へワープ
- 魔b' 魔法陣bへワープ
- 魔c 魔法陣c'へワープ
- 魔c' 魔法陣cへワープ
- ■ 闇屋
- 岩 S3スイッチを踏むと←へ転がる

入手アイテム

①バルカンの杖（∞）
②宝箱・500G
③宝箱・リトライパン（20）
④宝箱（合鍵）・金塊（1）
⑤宝箱・M.POTION（3）
⑥宝箱・大金槌（3）
⑦宝箱・大金槌（3）
⑧宝箱・合鍵（3）
⑨宝箱・H.POTION（10）
⑩宝箱・大金槌（3）
⑪宝箱・H.POTION（5）
⑫宝箱・200G
⑬石碑・ウイングエッジ（50）
⑭宝箱・ティアラ
⑮宝箱・M.POTION（5）
⑯宝箱・異次元宝箱A



見慣れたマップでも油断は大敵

スタート直後の部屋の間取りこそアレスモードと似ているものの、それ以外はまったく異なるのがこのステージ。まずはアレスと同様に散らばっている装備をかき集めることから始めよう。初期装備の「バルカンの杖」は物理攻撃だけでなく防御にも使用でき、回数制限もないので重宝するぞ。

石版のメッセージは岩転がしトラップの暗示。スイッチの上で立ち止まらず、転がる岩をやり過ごしたら西へ。火炎トラップは、立ち止まらずにリズム良くジャンプしていくことがポイントだ。どの足場で向きを変えるか考え、向こう側のスイッチへたどり着ける最短の動線を見極めよう。

次に控えるワープ地帯を超えたら、矢のトラップ地帯が待っている。進行方向から矢が飛んでくるスイッチを選んで踏んでいくように。逆のスイッチを誤って踏むと大ダメージだ。「合鍵」入手後はマップ東側の探索へ移ろう。連続して配置されている落とし穴はスイッチを踏むと、一定時間穴が閉じて歩けるようになる。穴に落ちてもBF1へ落ちるだけですぐに戻ってこられるのであまり気にせずに。最奥の魔法陣へ足を踏み入れればゴールは目の前だ。

なお、この時点では開かない扉が2つ存在するが、後のステージで開けられるので今は気にせずに先へ進もう。

出現モンスター

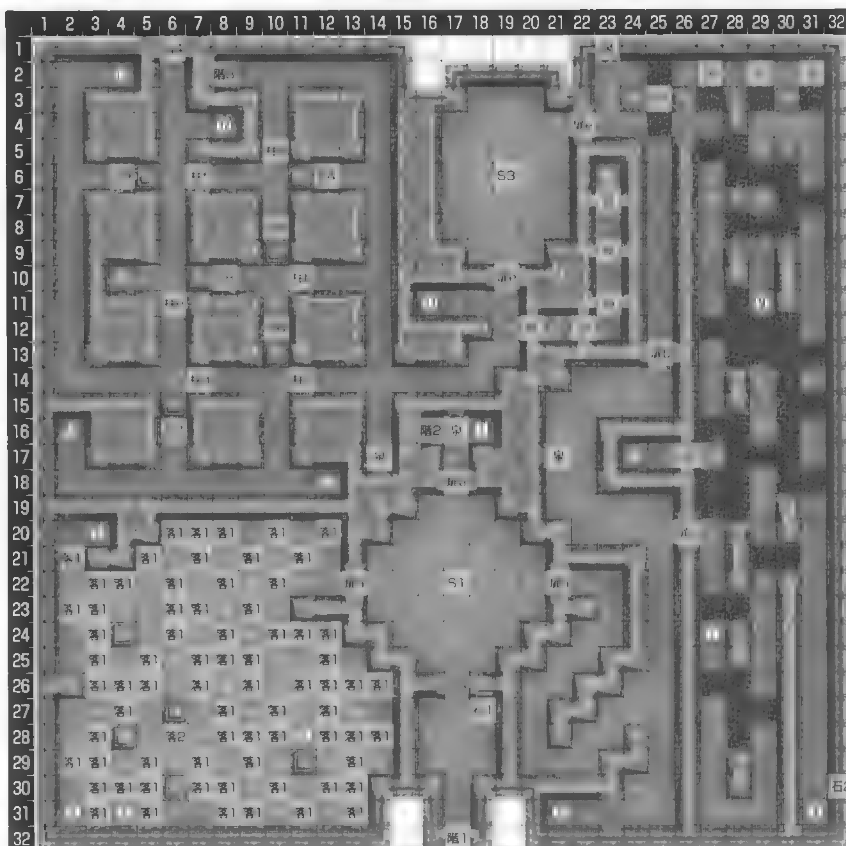
●インプ（12：6-2-0-3）
●キラービー（2：8-0-0-2）
●スライム（5：5-1-4-2）

姐さんルートではカジノがない分、お金のやりくりも難しくなる。ポーションをがぶ飲みしてこらえるのはスマートなやり方じゃない。



敵の数は多くはないが休憩不可のステージ。あえて[illegible]と[illegible]扉やタイミングがキモとなるトラップ、さらにはパズルのような[illegible]えている。クリアするのも難しいが、得るものも大きいステージだ。

※大金槌使用数：7
※合鍵使用数：0



ポイント

- H1 Ruins EXBF2（落とし穴と同じ座標）へ落ちる
- H2 Ruins EXBF2（6,28）へ落ちる
- S1 敵スイッチ（スライム×4→インプ×4→オーガ×4）
- S2 踏みスイッチ（扉cを開く・スライム出現）
- S3 敵スイッチ（インプ×4→スコーピオン×4→オーガ×4）
- 石柱aを動かす
- 石柱bを動かす
- 石柱cを動かす
- 石柱dを動かす
- 石柱eを動かす
- 石柱fを動かす
- 石1「湧きいずる魔物達と共に終わりの知れぬ舞踏を舞え」
- 石2「苦難を乗り越え辿り着いた時にのみ箱は褒美を宿す」

- 泉 回復の泉
- 階1 Ruins EX1（階4）へ
- 階2 Ruins EXBF2（階1）へ
- 階3 Ruins EXBF（階5）へ
- 階4 Ruins EX3（階1）へ
- ス S2スイッチでスライム出現（物理攻撃のみ）
- 扉a S1スイッチで出現する敵をすべて殲滅すると開く
- 扉b GREEN KEYで開く
- 扉c S2スイッチで開く
- 扉e S3スイッチで出現する敵をすべて殲滅すると開く

入手アイテム

①宝箱・H.POTION（5）
②M.POTION（5）
③宝箱・物体硬質化液（5）
④宝箱・GREEN KEY☆
⑤宝箱・ウイングエッジ(10)
⑥宝箱・M.POTION（8）
⑦リトライパン（20）
⑧宝箱・金塊（20）
※スライムを倒した後に開くとからっぽ
⑨H.POTION（5）
⑩宝箱・ブルーケープ
⑪宝箱・M.POTION（2）
⑫宝箱・金塊（1）
⑬宝箱・350G
⑭宝箱・300G
⑮宝箱・物体硬質化液（5）
⑯宝箱・不思議な鉱石
⑰石碑・金塊（10）

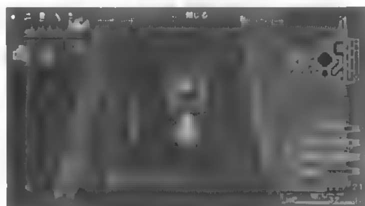


序盤の最難関ステージ

広間では4匹ずつ出現するモンスターとの3連戦、マップ南西は落とし穴地帯、マップ東はシビアな操作が要求されるアクションパート、最後のマップ北西はスイッチで石柱を動かすパズルという具合に大まかに分けるとこのステージは5つのギミックから成り立っている。難易度は高いものの、ここで十分な装備を調えられれば、この先が楽になるので宝箱は見逃せない。

このステージで試されるのは、主に状況に応じた方向転換とジャンプの使い分け。広間での戦いで囲まれそうになった場合の緊急回避や、わずかな時間しか残されていない場合、どちらを優先した方が生き残れるかを身体に覚え込ませよう。

なお、終盤のパズルで手に入る「不思議な鉱石」を入手したらEX1の闇屋へ向かおう。主人の求めに応じて売却すると、新たな武器や防具が販売物に加わるぞ。



▲スライムを倒さずに南東端に置かれている宝箱を開けると「金塊（20）」が手に入る。これを元手にして「ウイングエッジ（∞）」を買おう。

●インプ（12：7-2-0-3）
●オーガ（15：9-3-0-3）
●スコーピオン（10：7-3-0-3）
●スライム（5：6-2-5-2）
●スライム（5：6-3-5-255）
●フロッグ（15：7-2-0-3）

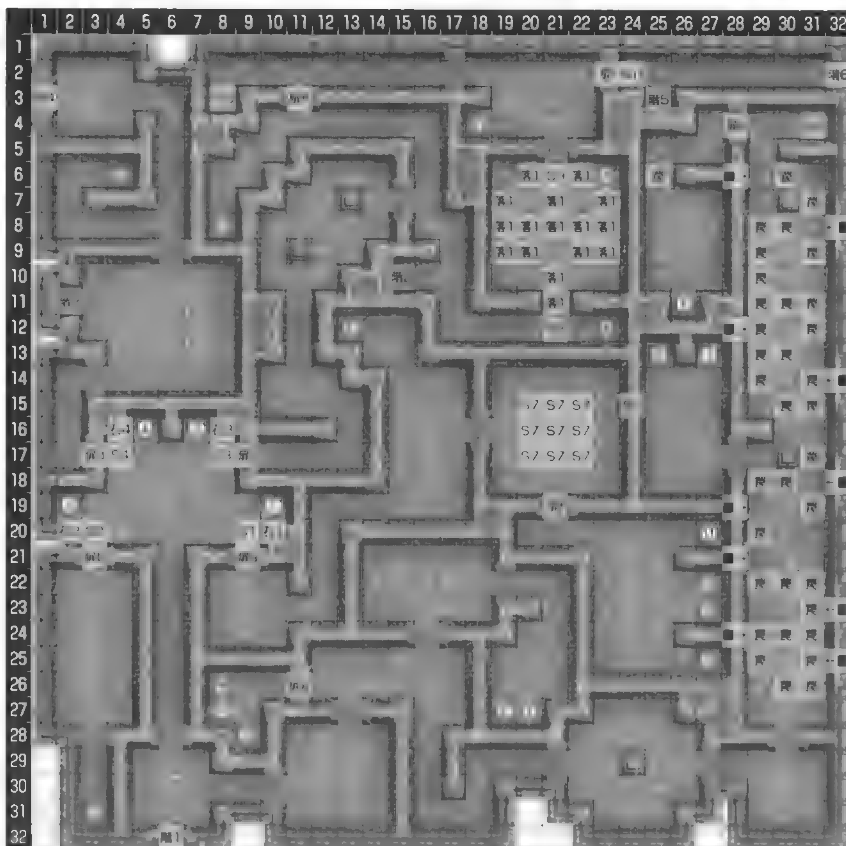


北西に出現して一定間隔でレーザーを発射し続けるスライムは、魔法への耐性を持っている。近づいて直接攻撃するしか手はない。

Ruins EX3

このステージはダンジョン内から指定されたアイテムを見つけ出し、指定された場所に納めなければクリアできない。各アイテムはマップ内に点在するため、必然的に全体を回ることになる。モンスターの顔ぶれも変わるので油断は出来ない。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- Ruins EXBF2（23,9）へ落ちる
- 踏みスイッチ（扉aを開く）
- 踏みスイッチ（扉bを開く）
- 踏みスイッチ（扉cを開く）
- 踏みスイッチ（扉dを開く）
- 踏みスイッチ（扉eを開く）
- レバー（S7スイッチをリセット）
- 踏みスイッチ（扉fを開く）
- 床トラップON
- 床トラップOFF
- 踏みスイッチ（扉hを開く）
- 踏みスイッチ（扉iを開く）
- 「悪魔の盾を納めよ」
- 「悪魔の鎧を納めよ」
- 「悪魔の剣を納めよ」
- 「ドクロの鍵を納めよ」
- Ruins EX2（階4）から
- Ruins EX BF2（階2）へ
- Ruins EX BF1（階6）へ
- Ruins EX4(階1）へ
- Ruins EXBF1（階12）から
- 宝箱①に悪魔の盾を入れてS1を踏むと開く
- 宝箱②に悪魔の鎧を入れてS2を踏むと開く
- 宝箱③に悪魔の剣を入れてS3を踏むと開く
- 宝箱④に髑髏の鍵を入れてS4を踏むと開く
- S1スイッチで開く
- S7スイッチすべてを踏むと開く
- YELLOW KEYで開く
- S10スイッチで開く
- S11スイッチで開く
- Ruins EX8（階1）へ

入手アイテム

①宝箱・悪魔の盾を入れる
②宝箱・悪魔の鎧を入れる
③宝箱・悪魔の剣を入れる
④宝箱・SKULL KEYを入れる
⑤宝箱・700G
⑥宝箱・金塊（1）
⑦宝箱・復活の指輪
⑧宝箱・精霊の腕輪
⑨宝箱・悪魔の盾☆
⑩宝箱・金塊（2）
⑪宝箱・H.POTION（10）
⑫宝箱・悪魔の鎧☆
⑬宝箱・リトライバン（20）
⑭宝箱・フリーズ（魔法）
⑮宝箱・YELLOW KEY☆
⑯宝箱・プリティウィッグ
⑰宝箱・物体硬質化液（1）
⑱宝箱・悪魔の剣☆
⑲M.POTION（10）
⑳石碑・金塊（50）
㉑宝箱・SKULL KEY☆
㉒ウイングエッジ（10）
㉓宝箱・金塊（3）



新たな能力を持ったモンスターが出現

スタート地点からまっすぐ延びた通路を進んだ先に置かれているのは、4組の宝箱とスイッチ、そしてメッセージの書かれた石版だ。石版に書かれたアイテムを宝箱に入れ、スイッチを踏むことで、新たなルートが開けるという寸法だ。アイテムの入手状況によって、扉を開けて入れるエリアが分けられているので、行ける場所は行き止まりまで行ってみるのがこのステージの正しい攻略法と言える。

基本的にクエスト主体のステージのため、難易度の高いアクションは要求されないが、マップ東側の穴だらけな上に左右から突き出る棒が行く手を阻む廊下が厄介だ。

多少はレベルも上がっているとはいえ、所詮は魔道士。連続して落とし穴に落ちるのは生命の危機を意味するので注意すべし。

またS8スイッチを踏むと起動する床トラップは、間欠的に開閉するというもの。S9スイッチまでたどり着ければ、開閉していた床がすべて閉じる仕掛けだ。ただし、穴に落ちないとEX BF2の一区画を埋められないので、達成率にもこだわりたい人は必ず1度は落ちておこう。

また、イフリートやアーチャー、ガーゴイルといった新手のモンスターも出現する。中でもイフリートの攻撃はガードしてもダメージが貫通するので近接戦闘は避けたい。

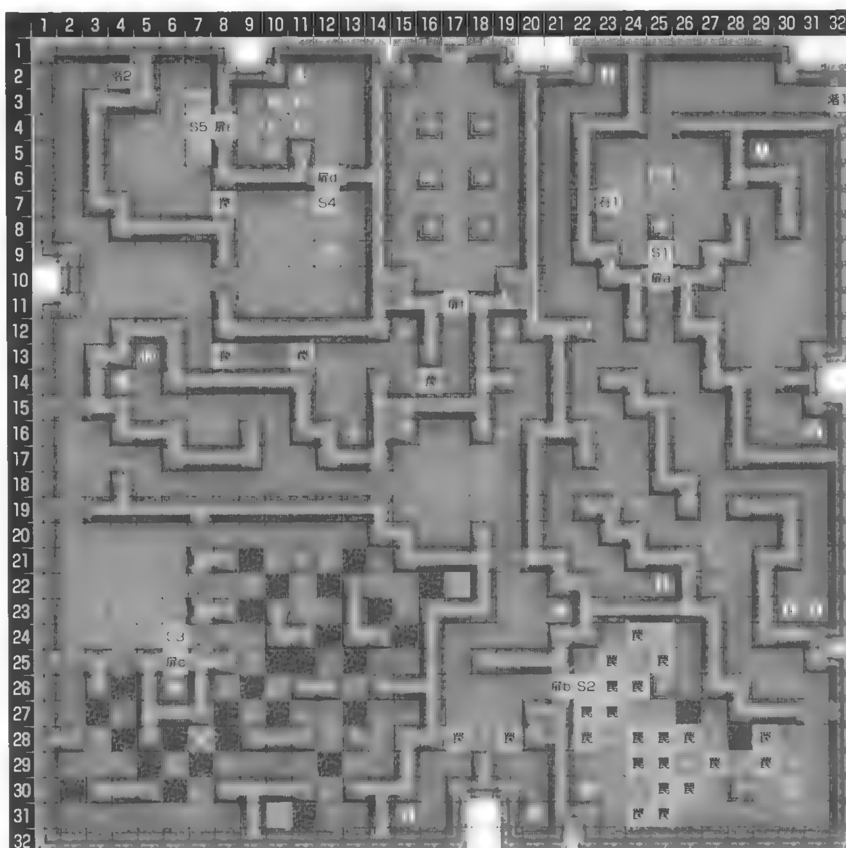
- ●アーチャー（16：12-4-11-3）
- ●イフリート（19：10-5-11-4）
- ●ガーゴイル（17：15-4-12-5）
- ●スコーピオン（12：7-5-0-4）
- ●フロッグ（15：9-3-0-3）

姐さん……。



ファルコムのゲームではお馴染みとなった、[illegible]ギミック[illegible]
先へ進むにつれ、徐々に時間制限が厳しくなるので動きに[illegible]は許され[illegible]
[illegible]として、魔法を使ってくるソーサラーや宝箱に化けた[illegible]に[illegible]

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 踏みスイッチ（扉aを開く）
- S2 踏みスイッチ（扉bを開く）
- S3 踏みスイッチ（扉cを開く）
- S4 踏みスイッチ（扉dを開く）
- S5 踏みスイッチ（扉eを開く）
- 扉a 燭台に火を点して時間内にS1スイッチを踏むと開く
- 扉b 燭台（2ヶ所）に火を点して時間内にS2スイッチを踏むと開く
- 扉c 燭台（3ヶ所）に火を点して時間内にS3スイッチを踏むと開く
- 扉d S4スイッチを踏みながら燭台に火を点すと開く
- 扉e S5スイッチを踏みながら燭台（2ヶ所）に火を点すと開く
- 扉f KEY OF RUBYで開く
- 階1 Ruins EX3（階4）から
- 階2 Ruins EX BF1（階7）へ
- 階3 Ruins EX5（階1）へ
- 石1「明かり無き燭台に魔法の光を灯せ」
- 魔法で灯りをつける燭台

入手アイテム

①宝箱・H.POTION（10）
②宝箱・炎の指輪（10）
③宝箱・500G
④宝箱・ウイングエッジ（10）
⑤宝箱・リトライパン（20）
⑥宝箱・M.POTION（5）
⑦宝箱・レッドケープ
⑧宝箱・金塊（3）
⑨宝箱・復活の指輪
⑩宝箱・H.POTION（10）
⑪H.POTION（7）
⑫宝箱・物体硬質化液（5）
⑬宝箱・異次元宝箱B
⑭宝箱・KEY OF RUBY☆
⑮宝箱・バリア（魔法）
⑯宝箱・金塊（1）
⑰宝箱・金塊（5）
⑱宝箱・物体硬質化液（3）
⑲宝箱・護符
⑳石碑・アイアンメイス（30）
㉑ミミック・金塊（1）
㉒ミミック・金塊（3）



魔法を使うモンスター出現。MGRにも気をつけて

移動ルートの選択・方向転換・ジャンプなどの点で、迅速で正確な操作を要求されるのがこのステージだ。特に扉cを開けるには1回のミスも許されないほどのシビアなタイミングが要求されるが、「異次元宝箱B」は後を考えると必ず入手しておきたい。

また扉eを開くためには、S5スイッチを踏みながらサンダーの魔法を使う必要がある。EX3で手に入る金塊を使って、闇屋で購入するべし。なお、この部屋で手に入る「護符」はクリティカルヒットが出やすくなる嬉しい効果がある。異次元箱ではなく、通常アイテム欄に置いておくと、ご利益を実感できるはずだ。

モンスターも顔ぶれが変わり、ガードを貫通する攻撃をしてくるミノタウロスのほか、宝箱に擬態したミミックや、ファイア魔法を使うソーサラーが出現する。ミニマップを注意深く見ていればミミックを宝箱と間違うことはないだろう。防御力の低いドーラではカウンター攻撃で受けるダメージが大きいので、近接戦闘はせずに少し距離をとって魔法を当てるのが賢明だ。

なお、ソーサラーの魔法攻撃は遠距離では防御で完全に防げるが、近接時は防御しても爆炎のダメージを受ける。後のことを考えて、被ダメージを最小限に抑えつつ、ここでMGRを上げておくと良いだろう。

出現モンスター

- ●イフリート（22：12-6-10-7）
- ●ソーサラー（20：12-4-13-9）
- ●ミノタウロス（30：16-7-10-6）
- ●ミミック（25：15-5-0-50）


扉の目の前で制限時間が切れるなら、まだ無駄な動きがあるってことだ。一歩でも早く動けるように頑張るんだな。

Ruins EX5

ギリギリの見極めと正確な操作、シビアなタイミングが要求される。グランディッシュの名物と言えば岩転がしだが、ここは1つでも十分厄介な岩が、まるで滝のように転がり落ちるのだ。巨岩の転がる前に飛び込まないこと。

※大金槌使用数：5
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 岩トラップ（1）ON
- S2 岩トラップ（1）OFF
- S3 岩トラップ（2）ON
- S4 岩トラップ（2）OFF
- S5 岩トラップ（3）ON
- S6 岩トラップ（3）OFF
- S7 岩トラップ（4）ON
- S8 岩トラップ（4）OFF
- S9 踏みスイッチ（扉cを開く）
- S10 床トラップON
- S11 床トラップOFF
- 扉a S8スイッチで開く
- 扉b GOLD KEYで開く
- 扉c S9スイッチで開く
- 扉d KEY OF GARNETで開く
- 扉e S2スイッチで開く
- 扉f DRAGON'S KEYで開く
- 扉g S3スイッチで開く
- 扉h SAPPHIRE KEYで開く
- 扉i スペクターV2（3）を倒すと開く
- 扉j KEY OF AMBERで開く
- 落1 Ruins EX BF2（5,2）へ
- 落2 Ruins EX BF2（6,13）へ
- 階1 Ruins EX4（階3）から
- 階2 Ruins EX BF2（階3）へ
- 階3 Ruins EX BF2（階4）へ
- 階4 Ruins EX BF2（階5）へ
- 階5 Ruins EX BF1（階8）へ
- 魔a 魔法陣a'へワープ
- 魔a' 魔法陣aへワープ
- 魔b 魔法陣b'へワープ
- 魔b' 魔法陣bへワープ
- バ S10スイッチを踏むとバリア出現。時間内に破壊しないと自動消失
- 石1 「跳んで跳んで」
- 落4 Ruins EX BF2（8,9）へ
- 落5 Ruins EX BF2（9,7）へ
- 落6 Ruins EX BF2（14,4）へ
- 落7 Ruins EX BF2(23,24)へ
- 落8 Ruins EX BF2(17,20)へ
- ○ 大岩

入手アイテム

- ①宝箱・金塊（2）
- ②宝箱・DRAGON'S KEY☆
- ③宝箱・H.POTION（15）
- ④宝箱・金塊（2）
- ⑤宝箱・SAPPHIRE KEY☆
- ⑥宝箱・大金槌（2）
- ⑦宝箱・550G
- ⑧宝箱・KEY OF AMBER☆
- ⑨宝箱・ウイングブーツ
- ⑩宝箱・天使セット
- ⑪宝箱・KEY OF GARNET☆
- ⑫宝箱・H.POTION（12）
- ⑬宝箱・アイアンメイス（10）
- ⑭リトライパン（20）
- ⑮宝箱・烈日のマント
- ⑯宝箱・金塊（3）
- ⑰宝箱・金塊（2）
- ⑱石碑・金塊（20）
- ⑲宝箱・GOLD KEY☆
- ⑳宝箱・物体硬質化液（7）

大ボウリング大会は死と隣り合わせ!?

これまでの岩転がしと違い、延々と巨岩が転がり続けるのがこのステージの特徴。先へ進むにつれトラップの難易度も上がっていくが、最初の難関は扉hを開けるまで。岩の転がる間隔は短いので、前進後進を繰り返しながら解錠・開扉を行う必要がある。「SAPPHIRE KEY」をショートカットに登録しておくことを忘れずに。

そして最大難易度を誇るのが碁盤の目のような構造をした南東の部分。岩の転がる経路以外には障害物や宝箱が置かれているため、安全地帯は存在しない。その時その時で一時的に安全な場所を判断し、行動する必要があるのだ。岩は1列おきに転がることを覚えておくこと。外周部の落とし穴や魔法陣をうまく利用して根気よく確認すれば踏破率100%も不可能ではない。

また、このステージで注意したいのは、魔法攻撃が効かないソードオブカース。HPは低いものの、高い攻撃力と一直線に向かってくる素早い動き、そして魔法攻撃を全く受け付けないのが特徴だ。

相手の攻撃はドーラの防御力では防ぎきれず、足を止めてそのまま殴り合っても歯が立たない。バリアの魔法とダブルの魔法を両方とも使い、一撃離脱を心がけながらアイアンメイスで攻撃していこう。腕力の強化にも効果的な相手だぞ。

出現モンスター

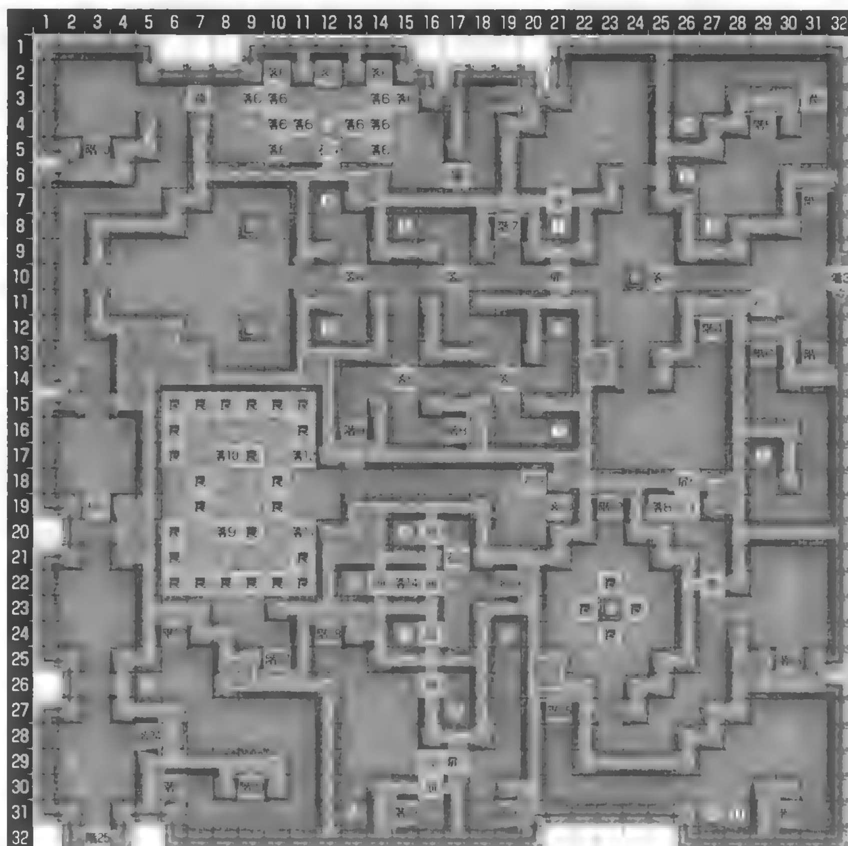
- ●インプ（24：15-6-0-6）
- ●スペクターV2（28：17-10-0-9）
- ●ソーサラー（25：12-6-20-12）
- ●ソードオブカース（10：35-15-0-255）
- ●ミノタウロス（35：18-9-13-8）

ソードオブカースのいる部屋は落とし穴のため外周しか使えないことを忘れるな。退却するなら部屋を出るのが一番だ。

Ruins EX6

上へ下へと複雑に入り組んだ…下界のような…エリア。目的の場…までには、階段を2つ3つ経由しないとたどり着けないこともザラ…EX6BFのマップと対応しているので、両方を見比べながら2つの…を探し…

※大金槌使用数：9
※合鍵使用数：0



ポイント

- EF6BFのS1を操作することでふさがる
- EX6BF（柱2）の位置へ落ちる
- EX6BF（柱3）の位置へ落ちる
- EX6BF（柱4）の位置へ落ちる
- EX6BF（柱5）の位置へ落ちる
- Ruins EX6BF（それぞれ真下の座標）に落ちる
- Ruins EX6BF (12,2)へ落ちる
- Ruins EX6BF (25,19) へ落ちる
- Ruins EX6BF (9,21) へ落ちる
- Ruins EX6BF (8,17) へ落ちる
- Ruins EX6BF (11,19) へ落ちる
- Ruins EX6BF (11,17) へ落ちる
- Ruins EX6BF (21,19) へ落ちる
- Ruins EX6BF (15,22) へ落ちる
- 踏みスイッチ（扉bを開く）
- 踏みスイッチ（扉cを開く）
- 「二つの鍵を見つけろ」
- 「一つの鍵はこの奥に」
- 「一つの鍵はこの奥に」
- 「魔力を消耗させる薬は　その働きにより　亡者の復活をも抑制する」
- Ruins EXBF1（階9）から
- Ruins EX6BF（階1）へ
- Ruins EX1（階6）へ
- Ruins EX6BF（階2）へ
- Ruins EX6BF（階3）から
- Ruins EX6BF（階4）から
- Ruins EX6BF（階5）へ
- Ruins EX6BF（階6）から
- Ruins EX6FBF（階7）から
- Ruins EX6BF（階8）へ
- Ruins EX6BF（階9）へ
- Ruins EX6BF（階10）から
- Ruins EX6BF（階11）へ
- Ruins EX6BF（階12）から
- Ruins EX6BF（階13）へ
- Ruins EX6BF（階14）から
- Ruins EX6BF（階15）から
- Ruins EX6BF（階16）から
- Ruins EX6BF（階17）から
- Ruins EX6BF（階18）から
- Ruins EX6BF（階19）へ
- Ruins EX6BF（階20）へ
- Ruins EX6BF（階21）へ
- Ruins EXBF1（階10）へ
- Ruins EX7（階1）へ
- BLUE EYE KEYで開く
- S1スイッチで開く
- S2で開く
- Ruins EX6BFのS10・S11スイッチを動かすと戻る

入手アイテム

①宝箱・物体硬質化液（5）
②宝箱・BLUE EYES
③宝箱・H.POTION（12）
④宝箱・800G
⑤宝箱・金塊（5）
⑥宝箱・金塊（2）
⑦宝箱・600G
⑧宝箱・M.POISON（20）
⑨宝箱・金塊（1）
⑩宝箱・大金槌（3）
⑪宝箱・金塊（3）
⑫宝箱・M.POISON（20）
⑬宝箱・金塊（4）
⑭宝箱・600G
⑮宝箱・悪魔セット
⑯宝箱・アイアンメイス（5）
⑰宝箱・透物化秘薬（1）
⑱宝箱・KEY OF BONE☆
⑲宝箱・物体硬質化液（8）
⑳石碑・金塊（30）



時には落とし穴に落ちることも必要

上下の空間把握能力が試されるのが、このEX6。EX6とEX6BFを行き来しつつ、マップを埋めていくだけでなく、踏破率100%を目指すには思い切って穴に落ちることも必要だ。階下の石柱がEX6に影響するなど、まず序盤はフロア上下のつながりを確認しつつ先へ進むべし。マップ西の、周りにスイッチなど見あたらない中、行く手を遮る石柱へとたどり着いたら中盤戦の始まりだ。

中盤以降は、特定の落とし穴でしか階下の小部屋に行けない、アイテムが取れないといった箇所が出始めるが、このフロアは真下に落ちる落とし穴だけなので安心だ。

ここでは序盤のスペクターV2を相手に、不足しがちな腕力を強化しておこう。

注意したい敵は、素早い動きと遠距離からの手裏剣攻撃が特徴のアサシンと、石化攻撃を行ってくるダースウィドウ。

アサシンは接近した場合、硬直時間がほとんどなく、攻撃・防御・カウンターを一連の流れとして行うので、直接対峙する時には、バリアやダブルなどの魔法で強化しつつ短期決戦を心がけたい。

ダースウィドウは石化攻撃を行ってくる反面HPがやや低めなのが弱点。

出現モンスター

- ●アサシン（35：17-11-20-11）
- ●イレーズアイ（40：0-7-23-255）
- ●スケルトン（30：18-9-0-9）
- ●スペクターV2（31：19-12-0-11）
- ●ソーサラー（28：12-9-20-15）
- ●ダースウィドウ（40：16-9-21-255）
- ●ミノタウロス（45：20-14-15-112）

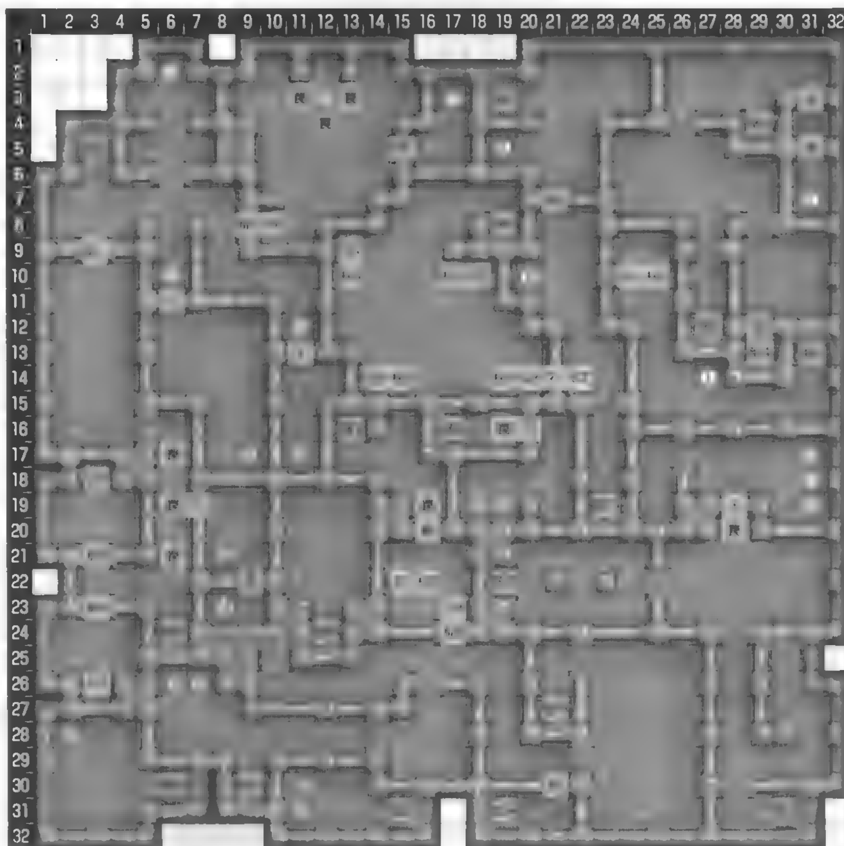


スケルトン復活阻止のための「M.POISON」が足りなくなったら、1Fの闇屋へ。不思議な鉱石を渡していれば、250GOLDで売られているぞ。

Ruins EX6BF

EX6との連絡通路的な意味合いを持つEX6BFは、[illegible]る小部屋とEX6から落ちてくる小部屋で構成されている。探索時に[illegible]に崩れかけた[illegible]をつけた場合には、反対側から回れるというヒントであることを覚えておこう。

※大金槌使用数：9
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 レバー（柱1を隆起させる）
- S2 レバーを動かすと柱2が隆起する（それ以外は戻る）
- S3 レバーを動かすと柱3が隆起する（それ以外は戻る）
- S4 レバーを動かすと柱4が隆起する（それ以外は戻る）
- S5 レバーを動かすと柱5が隆起する（それ以外は戻る）
- S6 踏みスイッチ（扉aを開く）
- S7 イレーズアイ（6）解放レバー
- S8 レバー（柱6を隆起させる）
- S9 踏みスイッチ(扉bを開ける)
- S10 レバー(EX6の柱1を下げる)
- S11 レバー(EX6の柱1を下げる)
- 石「扉を開きし時封印されし六体の魔眼を解き放たん」
- 階1 Ruins EX6（階2）から
- 階2 Ruins EX6（階4）から
- 階3 Ruins EX6（階5）へ
- 階4 Ruins EX6（階6）へ
- 階5 Ruins EX6（階7）から
- 階6 Ruins EX6（階8）へ
- 階7 Ruins EX6（階9）へ
- 階8 Ruins EX6（階10）へ
- 階9 Ruins EX6（階11）から
- 階10 Ruins EX6（階12）へ
- 階11 Ruins EX6（階13）から
- 階12 Ruins EX6（階14）へ
- 階13 Ruins EX6（階15）から
- 階14 Ruins EX6（階16）へ
- 階15 Ruins EX6（階17）へ
- 階16 Ruins EX6（階18）へ
- 階17 Ruins EX6（階19）へ
- 階18 Ruins EX6（階20）へ
- 階19 Ruins EX6（階21）から
- 階20 Ruins EX6（階22）から
- 階21 Ruins EX6（階23）から
- 扉a S6スイッチで開く
- 扉b S9スイッチで開く
- 扉c アサシン（4）を倒すと開く
- TWISTED KEYで開く
- KEY OF BONEで開く
- 柱1 S1レバー操作で隆起
- 柱2 S2レバー操作で隆起
- 柱3 S3レバー操作で隆起
- 柱4 S4レバー操作で隆起
- 柱5 S5レバー操作で隆起
- 柱6 S8レバーを動かすと隆起する
- 崩れかけた壁（反対側に出ると崩れていて通れる）

入手アイテム

- ①大金槌（6）
- ②物体硬質化液（5）
- ③宝箱・透物化秘薬（1）
- ④宝箱・リトライパン（20）
- ⑤宝箱・大金槌（3）
- ⑥宝箱・ダブルの魔法
- ⑦宝箱・物体硬質化液（3）
- ⑧石碑・ウィザード・アイ(35)
- ⑨宝箱・M.POISON（20）
- ⑩宝箱・大金槌（3）
- ⑪宝箱・金塊（2）
- ⑫宝箱・大金槌（3）
- ⑬大金槌（2）
- ⑭宝箱・復活の指輪
- ⑮大金槌（2）
- ⑯大金槌（2）
- ⑰宝箱・アイアンメイス（30）
- ⑱宝箱・M.POISON（20）
- ⑲宝箱・金塊（5）
- ⑳宝箱・TWISTED KEY
- ㉑宝箱・大金槌（1）
- ㉒宝箱・M.POISON（10）
- ㉓宝箱・M.POTION（10）



マップを浸食するイレーズアイに立ち向かえ

敵の出現する小部屋は限られているので、うまく立ち回りつつ、効率よくアイテムを回収するのがこのフロアの基本となる。中でもEX6北西から階11を通ってEX6BFの階10へと抜けるルートは何度も通ることになるので、このルート上にいるスケルトン5体を倒したら、その上にEX6とEX6BFで合計5組手に入る「M.POISON」を置いておくと、スケルトンの復活を阻止でき、楽に通行できるのでオススメだ。

このマップで注意したい敵と言えば、やはりS7のレバーを操作すると放たれるイレーズアイ6体だろう。EX6を含めたこのステージ縦横無尽に動きながらミニマップを消していくため、動きを見ながら行く手を先回りし、早めに対処していきたい。

ただし、不死性を持つスケルトンが多く配置されているため、イレーズアイにだけ注意を割いていると背後から攻撃を受ける羽目になる。注意すべし。

「KEY OF BONE」、「TWISTED KEY」の2本の鍵を手に入れたら階20を通ってマップ南西の小部屋へと向かおう。扉を開け、それぞれのレバーを操作すれば、EX6で行く手をふさいでいた石柱が沈んで先へと進めるようになる。なお、扉cを開くにはその前の小部屋にいるアサシン4体を倒す必要がある。扉の前は安全地帯ではないので注意したい。

出現モンスター

- ●アサシン（35：17-11-20-11）
- ●イレーズアイ（40：0-7-23-255）
- ●スケルトン（30：18-9-0-9）
- ●ダースウィドウ（40：16-9-21-255）

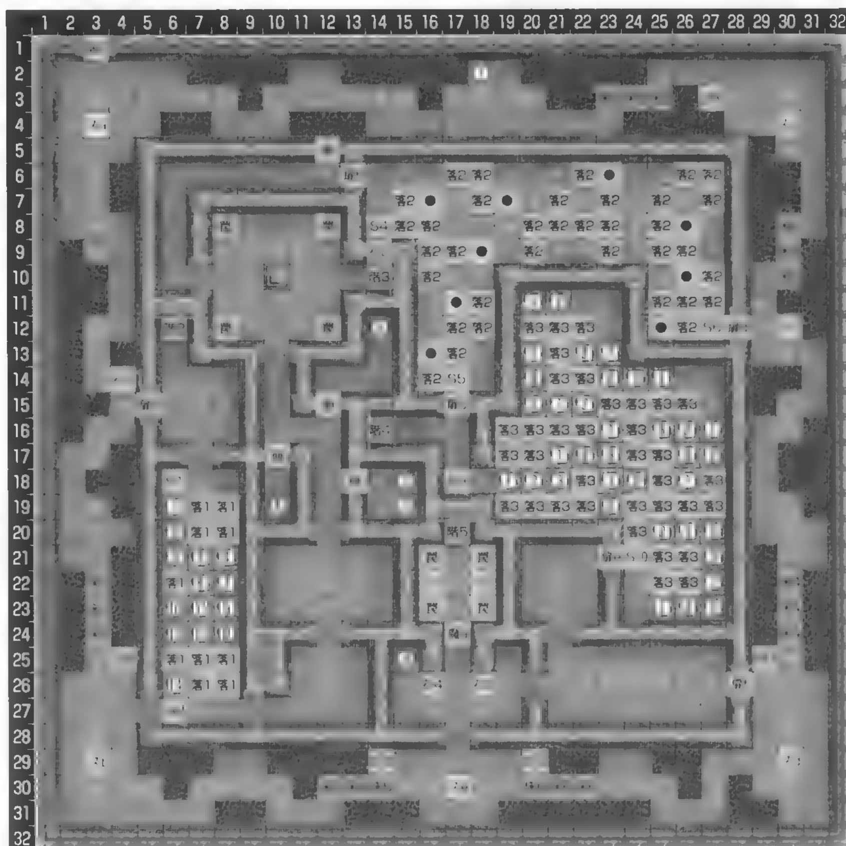
すべての部屋を探索しただけで完全踏破したと思うなよ。崩せる壁を見逃しているかもしれないぜ。



Ruins EX7

開閉床と回転床の難易度の高いトラップが3カ所に仕掛けられており、正確な判断と操作が必要とされるフロア。石版の謎かけはクリアの必須条件となっているため、必要に応じて前のフロアへ戻る必要がある。

※大金槌使用数：5
※合鍵使用数：0



ポイント

- 落1 Ruins EXBF2（10、13）へ落ちる
- 落2 Ruins EXBF2（21,3）へ落ちる
- 落3 Ruins EXBF2（21,14）へ落ちる
- S1 床トラップON
- S2 床トラップOFF
- S3 踏みスイッチ(床1が出る)
- S4 踏みスイッチ（タイマーON）
- S5 踏みスイッチ（時間内に踏めば扉cが開く）
- S6 踏みスイッチ（時間内に踏めば扉dが開く）
- S7 踏みスイッチ(床2が出る)
- S8 踏みスイッチ(床3が出る)
- S9 床トラップON
- S10 床トラップOFF
- S11 踏みスイッチ(床4が出る)
- S12 踏みスイッチ(床5が出る)
- S13 踏みスイッチ(床6が出る)
- 石1「扉の鍵は四体の亡者がそれぞれ持つ」
- 石2「時間と方角に気を付けろ」
- 石3「五体の亡者が地に伏した時道は拓かれる」
- 石4「魔力を消耗させる薬はその働きにより亡者の復活をも抑制する」
- 階1 Ruins EX6（階25）から
- 階2 Ruins EXBF2（階7）へ
- 階3 Ruins EXBF2（階8）へ
- 階4 Ruins EXBF2（階9）へ
- 階5 Ruins EXBF1（階11）へ
- スa 倒すと、CRESCENT KEYを落とす☆
- スb 倒すと、EMERALD KEYを落とす☆
- スc 倒すと、EBONY KEYを落とす☆
- スd 倒すと、AMETHYST KEYを落とす☆
- スe（倒しても何も落とさない）☆
- 扉a CRESCENT KEYで開く
- 扉b EMERALD KEYで開く
- 扉c S4スイッチを踏んだ後、制限時間内にS5スイッチを踏むと開く
- 扉d S4スイッチを踏んだ後、制限時間内にS6スイッチを踏むと開く
- 扉e S10スイッチで開く
- 扉f EBONY KEYで開く
- 扉g AMETHYST KEYで開く
- 魔a（16,25）へワープ。スケルトン5体を蘇生不可にすると消滅
- ミ ミミック・金塊(10)
- 床1 S3スイッチで床出現
- 床2 S7スイッチで床出現
- 床3 S8スイッチで床出現
- 床4 S11スイッチで床出現
- 床5 S12スイッチで床出現
- 床6 S13スイッチで床出現
- ● 回転床

入手アイテム

①リトライパン（20）
②宝箱・金塊（4）
③宝箱・金塊（5）
④宝箱・不思議な鉱石
⑤宝箱・ウィザードアイ（10）
⑥石碑・金塊（40）



開閉床のトラップでワルツを踊れ

外郭部分でスケルトンを倒して鍵を入手し、その鍵で内部へ続く扉を開けながら先へ進み、先々でトラップを乗り越えていくテクニカルステージ。

南西部の床トラップは、一定時間ごとに開閉していく床の先を読み、タイミング良く移動するのがポイント。方向転換するポイントを押さえておかないとジャンプできずに穴を落ちることになるので注意したい。頭で理解したらとにかく身体で覚えよう。

続く北東部の回転床トラップは、S4スイッチを踏んだ後、霧の発生している時間内にS5、S6それぞれのスイッチを押さなければならないというもの。回転床は通り道の、しかも落とし穴のすぐ横に配置されているため、油断するとそのまま落ちてしまう。あらかじめアイアンゴーレムを排除し、向きを確認しながら移動すること。

東の開閉床は最大の難所。3拍子を刻みながら開閉する床はショートカット不可。リズムに乗って大きく迂回し向こう岸へ。

石版の謎かけはスケルトン5体を倒し、「M.POISON」を乗せて復活を阻止せよ、というもの。なお、ゴール直前の宝箱は両方ともミミックなので注意。

また、ここでも「不思議な鉱石」が手に入る。忘れないうちに闇屋へ持って行こう。

- ●アイアンゴーレム（50：25-255-0-16）
- ●スケルトン（35：18-11-0-11）
- ●ソードオブカース（30：35-20-0-255）
- ●ダースウィドウ（45：18-10-25-255）
- ●フロッグ（15：9-3-0-3）
- ●マンティコア（35：23-15-23-15）
- ●ミミック（40：20-12-0-50）

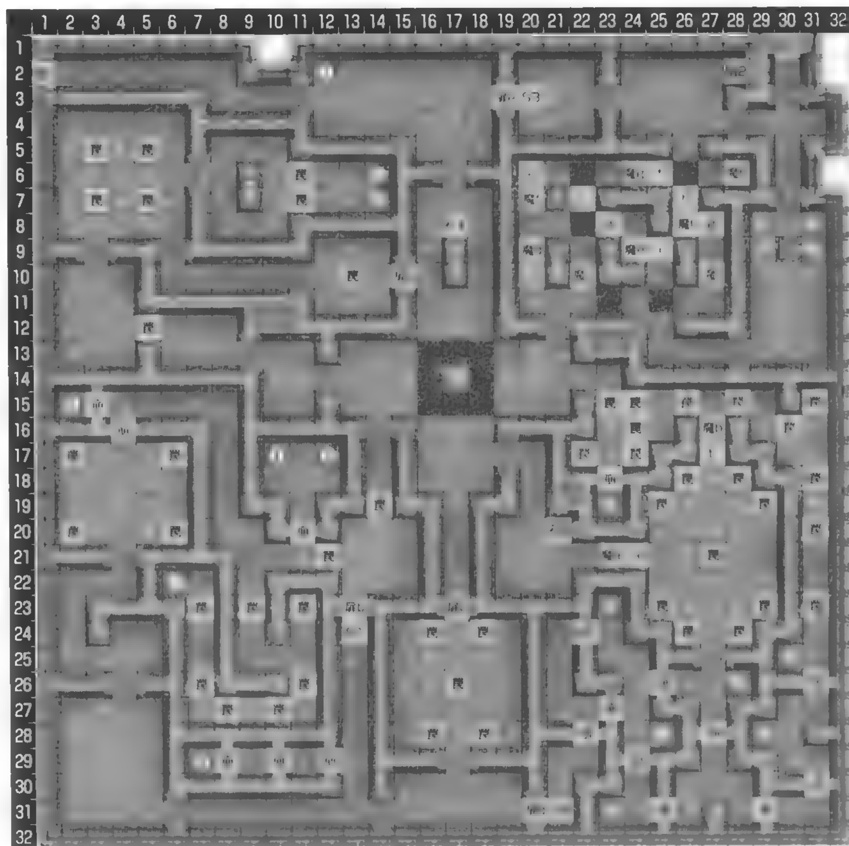


何度落とし穴に落ちても嘆くな。たまには運が悪いこともあるかもしれないがな。

Ruins EX8

全体が暗闇に包まれており、マップ中央の[illegible]に[illegible]ている間だけ[illegible]を見渡せるステージ。点在する落とし穴に落ちずに[illegible]のはかなり難しい。生命線であるMPが枯渇する中、どうやって敵を倒していくかがポイントだ!

※大金槌使用数：18
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 踏みスイッチ（扉aを開く）
- 踏みスイッチ（扉bを開く）
- 踏みスイッチ（扉cを開く）
- 「闇を恐れるならば燭台に炎を灯せ」
- 「一方通行」
- Ruins EX3（階6）から
- Ruins EXBF1（階13）へ
- 階3 Ruins EX9（階1）へ
- 燭台に魔法で火を点すと開く
- 扉b S1スイッチで開く
- ラクシャーサ（4）をすべて倒すと開く
- S2スイッチで開く
- S3スイッチで開く
- a（24,21）にワープ
- b（27,17）にワープ
- c（20,10）へワープ
- d（23,8）へワープ
- e（20,6）へワープ
- f（25,6）へワープ
- g（27,8）へワープ
- h（26,7）へワープ
- i（25,9）へワープ
- j（22,7）へワープ
- ◎ 魔法で明かりを点ける燭台

入手アイテム

①石碑・金塊（75）
②宝箱・大金槌（5）
③宝箱・鉄球（99）
④宝箱・1500G
⑤宝箱・アイアンメイス（30）
⑥宝箱・金塊（5）
⑦宝箱・ヒールの魔法
⑧宝箱・異次元宝箱C
⑨宝箱・大金槌（12）
⑩宝箱・リトライパン（20）
11 宝箱・ウィザードアイ（15）
12 宝箱・物体硬質化液（5）
13 宝箱・730G
14 宝箱・透物化秘薬（2）
15 宝箱・金塊（10）
16 宝箱・鬼人の腕輪
17 宝箱・復活の指輪
18 宝箱・金塊（5）
19 宝箱・龍の天眼珠



暗闇に沈む落とし穴、感覚を惑わす魔法陣に注意

反時計回りの一本道であるものの、暗闇での探索を余儀なくされるステージ。マップ中の落とし穴はすべて穴がふさがれているうえ、通路上や小部屋の隅に配置されていることが多いので注意。鉄球を使ったり、敵は落とし穴の上を歩かないことを逆手にとって落とし穴の存在を察知するのも手だ。

落とし穴地帯の西ブロックを抜けた後の東ブロックは一方通行を強制される上に、ワープゾーンによって方向感覚を惑わされる。現在位置と目的地とを確認し、あらかじめルートを考えておこう。

貴重なアイテムが脇道にあることもステージの特徴。特にマップ南西の行き止まりからは、「異次元宝箱C」の他、「ヒールの魔法」が手に入る。さらにマップ北東にある「鬼人の腕輪」は防御力を犠牲にしつつも攻撃力を上げるアイテム。確実に入手しておきたい。

出現する敵の中で注意したいのは、遠距離からMPドレイン攻撃をしてくるリリス。攻撃を受け続けるとあっという間にMPが枯渇してしまうので、必ず防御しておきたい。リリスと一緒に出現することの多いアイアンゴーレムは魔法でしかダメージを与えられないので、暗闇での物理と魔法の攻撃方法の使い分けもポイントとなるぞ。また、両刀使いのラクシャーサの攻撃は、ダメージも大きいので防御を固めて臨むこと。

出現モンスター

- ●リリス（40：20-12-30-22）
- ●アイアンゴーレム（60：28-255-0-17）
- ●ラクシャーサ（50：23-17-3-20）
- ●アサシン（40：22-17-20-17）
- ●ソードオブカース（30：35-17-0-255）
- ●ダースウィドウ（45：21-13-23-255）

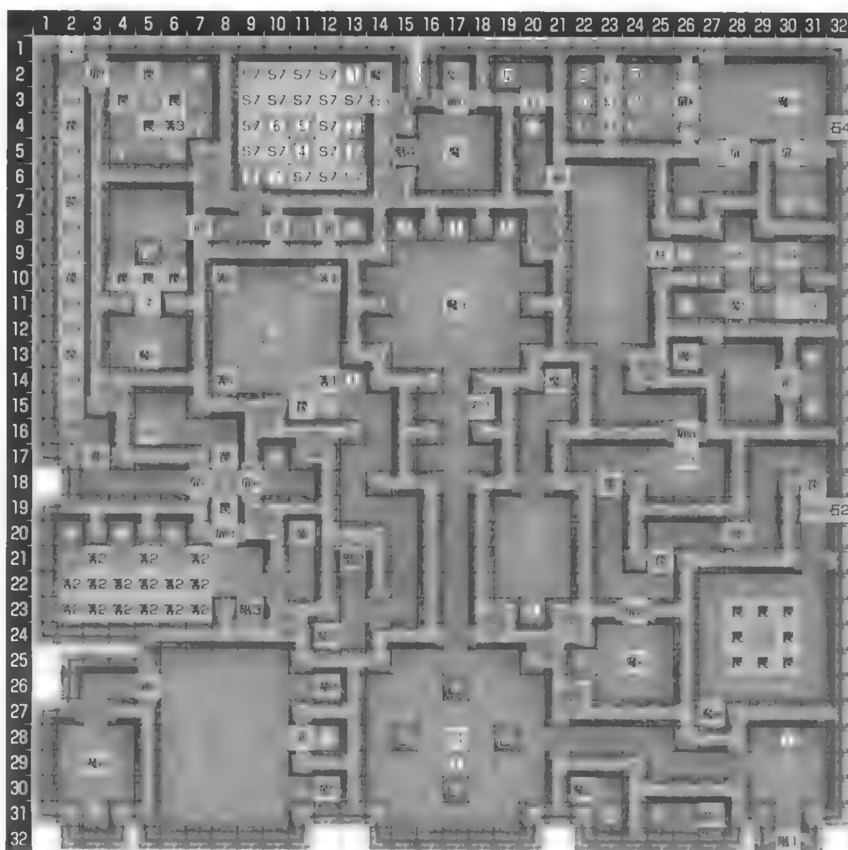
時間が経つと復活する敵の中で厄介なのがアサシンだ。暗闇の中、あれだけ素早く動けるヤツらは普通じゃねぇぜ。



Ruins EX9

一番のギミックは、導きの宝玉を入れる位置によってワープ先が変わる「転送の間」。ボス戦に備えて最強装備が用意されている代わりに、ステージは入り組み、使用する鍵の種類も多い。迷わないよう、予備知識を蓄えて臨もう！

※大金槌使用数：6
※合鍵使用数：3



ポイント

- Ruins EXBF2（5,3）へ落ちる
- Ruins EXBF2（3,15）へ落ちる
- Ruins EXBF2（4,5）へ落ちる
- 踏みスイッチ（タイマーON）
- 踏みスイッチ（時間内に踏めば扉aが開く）
- （30,11）の岩を西に転がす
- （28,11）の岩を北に転がす
- 魔法陣fを消去する
- 踏みスイッチ（ハズレ）
- 踏みスイッチ（扉eを開く）
- レーザー発射スイッチ（北からレーザー）
- 10,000G入れる
- 100,000G入れる
- 500,000G入れる
- 「『転送の間』宝玉の導きに身を任せよ」
- 「急げ！」
- 「扉の正面の床を踏め」
- 「『福袋』 10,000G」
- 「『福袋』 100,000G」
- 「『福袋』 500,000G」
- Ruins EX8（階3）から
- Ruins EXBF2（階10）へ
- Ruins EXBF2（階11）へ
- Ruins EXBF1（階14）へ
- スライム
- S2スイッチを踏んでから、時間内にS3スイッチを踏むと開く
- 合鍵で開く
- ALTET KEYで開く
- GREEN KEYで開く
- S8スイッチで開く
- BTOWL KEYで開く
- 合鍵で開く
- ELMEF KEYで開く
- S10スイッチで開く
- S11スイッチで開く
- S12スイッチで開く
- モーニングスター（4）を倒すと沈む
-
- ③に宝玉が入っている時、魔法陣aからワープ
- ④に宝玉が入っている時、魔法陣aからワープ
- 魔法陣d'へワープ
- 魔法陣dへワープ
- ③④に宝玉が入っている時、魔aからワープ
- （27,9）にワープ
- ⑮に宝玉が入っている時、魔法陣g'へワープ
- 魔法陣gへワープ
- ③⑤に宝玉が入っている時、魔法陣aからワープ
- 5に宝玉が入っている時、魔法陣aからワープ
- ④⑤に宝玉が入っている時、魔aからワープ
- ㉘に宝玉が入っている時、魔法陣k'へワープ
- 魔法陣kへワープ
- ③④⑤に宝玉が入っている時、魔aからワープ
- Ruins EX10へ
- 魔法陣n'へワープ
- 魔法陣nへワープ

入手アイテム

①石碑・金塊（99）
②（ヘッドレス（4）を倒すと）導きの宝玉☆
3 宝箱・導きの宝玉を入れる
4 宝箱・導きの宝玉を入れる
5 宝箱・導きの宝玉を入れる
6 宝箱・GORGON KEY☆
7 宝箱・M.POTION（20）
8 宝箱・H.POTION（10）
9 宝箱・リトライパン（20）
⑩（モーニングスター（4）を倒すと）導きの宝玉☆
⑪宝箱（合鍵）・ウインドエッジ（∞）
⑫宝箱・復活の指輪
⑬宝箱・導きの宝玉☆
⑭宝箱・合鍵（1）
⑮宝箱・導きの宝玉を入れる
⑯宝箱・女帝のマント
⑰宝箱・ALTET KEY☆
⑱宝箱・BTOWL KEY☆
⑲宝箱・大金槌（3）
⑳宝箱・合鍵
㉑宝箱・GREEN KEY☆
㉒宝箱・復活の指輪
㉓宝箱・大金槌（2）
㉔宝箱・物体硬質化液（5）
㉕宝箱・ELMEF KEY☆
㉖宝箱・M.POTION（20）
㉗宝箱・金塊（3）
㉘宝箱・導きの宝玉を入れる
㉙宝箱・龍の天眼珠
㉚宝箱・合鍵（1）
㉛宝箱・アイアンメイス（∞）
㉜宝箱・ウィザードアイ（∞）
㉝宝箱・炎の指輪（1）
㉞宝箱・氷の指輪（1）
㉟宝箱・怒りの指輪（1）
㊱宝箱・復活の指輪
㊲宝箱・ワンワンセット
㊳宝箱・復活の指輪

■宝玉1個

・中央	魔法陣cへ
・左側	魔法陣dへ
・右側	魔法陣iへ

■宝玉2個

・左と中央	魔法陣eへ
・左右	魔法陣h
・右と中央	魔法陣jへ

■宝玉3個

・全部	魔法陣l（エル）へ

出現モンスター

- ●スケルトン（40：22-12-0-12）
- ●スライム（−：−）
- ●ソードオブカース（35：30-20-0-255）
- ●ヘッドレス（32：24-14-0-12）
- ●モーニングスター（52：26-19-0-17）
- ●ロブスター（60：23-20-0-18）



最初の小部屋で囲まれるのが嫌なら、姿を消すしかないな。倒れる前に倒せるなら別だが。



「導きの宝玉」を3つ集めろ！

まずはミニマップを埋めていくためにも宝玉を集めることから始めよう。まずは左の宝箱に宝玉を入れて魔法陣b→d'とたどって『転送の間』の西の小部屋へ。小部屋に入る時はトゲ床を必ず歩くことに注意。

トゲ床に面した床は1カ所しかないので、何も考えずに入ると、唯一の道をモーニングスターにふさがれることになりかねない。体力的に方向転換してジャンプする余裕はないので気をつけること。加えてモーニングスターの攻撃はノックバックを伴うので、トゲ床や落とし穴を背にして渡り合うことは避けたい。3匹すべてを倒せば、2つめの宝玉が手に入るぞ。

『転送の間』まで戻ったら、「M.POISON」を3つ持って真ん中の宝箱へ宝玉を入れ、再度魔法陣へ。転送先の小部屋では、ソードオブカースが待ち構えている。落とし穴に囲まれた安全地帯をうまく使って切り抜けること。もちろん、十分に腕力を強化していれば力押しも可能だ。

続く曲がりくねった通路は、霧の出ている制限時間内に扉の前にあるスイッチを押すというもの。途中にいるスケルトンの相手をする余裕はないので、前もって倒しておき、「M.POISON」を置いて復活を阻止しよう。たどり着いた先に待つモーニングスター4体を倒せば、3つめの宝玉が手に入るぞ。

なお、宝玉以外で注意したいのが「合鍵」を使うポイント。⑪の宝箱を開けるために使うよりも、この時点では扉b、扉gを開けるために使いたい。踏破率100%を達成するには1つのミスも許されないのだ。



▲宝玉の宝箱を超えた先にあるスイッチを踏む順番によっては岩が邪魔をして「合鍵」の入っている宝箱を開けられない。向かって奥、手前の順で踏むこと。



トラップの奥に攻略の鍵あり

攻略を難しくしているのが特殊鍵の存在。5種類のうちの3種類の鍵を手に入れるにはトラップの攻略が必要となるのだ。

最初の難関はマップ北の魔法陣h直後にある床スイッチ群。石版に書かれた通りに扉の前までたどり着くには、ルートに従って上がっているスイッチを踏んでいく必要がある。無闇に動いても先に進めず、沈んでいるスイッチを踏めば最初の地点に戻されるので、マップに図示されている番号順にたどっていこう。扉を開け、崩れかけた壁を掘れば「ALTET KEY」が手に入る。

ちなみに落とし穴の先に待ち構えているスライムは「クエイクの魔法」でしか倒すことができない。クリアに必要なルートではないので、ひとまず後回しにしておこう。

続いて魔法陣iへと飛んで「BTOWL KEY」を手に入れたら魔法陣jへ。この地点の床トラップの開閉パターンはかなり変則的で、穴が開いている時間の方が短いというもの。ソードオブカースに一撃を与える度に穴を落ちることになるがあきらめずに挑むこと。



▲絶妙なタイミングで開閉している床をショートカットして進むことはできない。タイミングを合わせて図のようにコの字を描くように進んでいこう。

「GREEN KEY」を手に入れ、扉eを開けた後に待っているのは細い通路に並んだスイッチとトゲ床地帯。このスイッチを踏んで出てくるものは、矢でもなく岩でもなくEX2でも行く手を阻んだ極太レーザーだ。防御でもダメージは防げず、一息に駆け抜けるのは不可能なので、「ヒールの魔法」や「H.POTION」を使って回復しつつ進むこと。「ヒール魔法」のじわじわ回復する特徴を利用して、回復時間内にレーザーを受けるようにすれば消費MPを節約できるぞ。もちろん、トゲ床は必ずジャンプで回避すること。なお、帰り道は背後からレーザーを受けることになるので、ダメージ量に注意を忘れずに。

また、北西の小部屋に開いている落とし穴のうち、落3だけはEXBF2へ続いている。「大金槌」を20個ほど持って落ちてみよう。



高額福袋の中身とは

「ELMEF KEY」を入手して扉hを開けたなら、踏破率100%を目指すため、マップの空白を埋めていこう。「合鍵」で閉じられた扉2つの奥には空の宝箱と魔法陣。『転送の間』と同じ仕組みなので戸惑うことはないはず。他のフロアの探索も済んでいれば、不要なアイテムの整理を兼ねて金策を行い、「クエイクの魔法」を購入して先ほど引き返した魔法陣のある小部屋へ向かおう。ファイアやサンダーの魔法で届かない、落とし穴を挟んだ場所でも有効な「クエイクの魔法」を使うのは、ドーラルートでここ1カ所のみ。

奥の魔法陣から転送されるポイントは、北東端の小部屋だ。

福袋と題された扉には3つのグレードがあり、石版に書かれた金額を投入しないと扉は開かない。クリアには必須ではないものの、この先に控えているラスボス戦に備えて1万Gの扉と10万Gの扉は開けておきたい。どちらの宝箱からも貴重な使用回数無限の武器が入手できるぞ。

また3本めの合鍵も手に入るので、宝箱⑪も開けておきたい。また、宝箱⑪を開けて満足してしまいがちだが、その奥の壁は実は幻。奥に飛び込み、宝箱を入手しよう。

問題となるのが50万Gの福袋。無駄遣いしていなければ出せなくもないギリギリの所持金のはず。実際のところ、ボス戦に必要な装備を調えるためならば10万Gまで開けておけば十分なのだ。収支的には損となるが、踏破率100%を目指したり、福袋にしかない装備アイテムを入手したい場合には50万Gの福袋も開けてみよう。



▲このステージの幻の壁は見かけ上は普通の壁と変わらない。飛び込んだ先にはさらに宝箱が隠れており、ワンワンセットはここでしか入手できないのだ。



Ruins EX10

いよいよ最後の決戦。ドーラモードのラスボスは悪魔装備を身につけたダークアレスだ。剣に魔法、特殊攻撃と攻撃パターンも豊富なので、戦闘中にアイテムリストを眺める余裕はない。ショートカットに入れるものの取捨選択が大切だ。

※大金槌使用数：1
※合鍵使用数：0

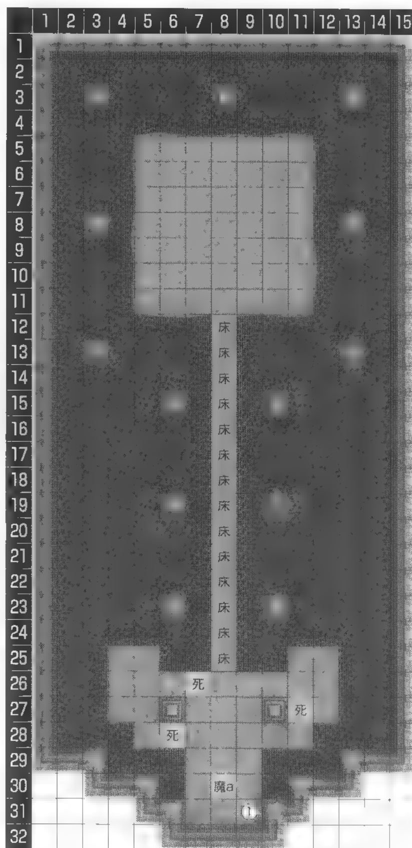


最後の戦いに臨む前に

ダークアレス戦に臨む前に、まずは自分のステータスを確認しよう。無理のない戦いを行うならばレベル30は欲しい。STRやINT、MGRといった主要なステータスも30～35程度あれば、ある程度力押しが可能となる。もし30を大幅に下回るようであれば、一度戻って強化することも考えよう。

防具は最強装備一式を。杖は、接近戦主体であれば「アイアンメイス」を、魔法主体であれば「ウィザードアイ」を装備しておこう。魔法主体の方が難易度は高めだ。ショートカットは戦い方によって個人差が出る部分だが、どちらの戦闘スタイルでも「ヒールの魔法」は入れておきたい。ボス戦に向かう目安とした30レベルであれば、至近距離で連続攻撃を受けない限り即死は免れるためだ。さらに、接近戦主体であればダメージ軽減のため「バリアの魔法」を、魔法主体であればMPが枯渇してもパニックにならないために、「M.POTION」をすぐに使えるようにしておくと良いだろう。残りの1枠はドーラのステータスと自分の戦い方に応じて選ぶべし。ただし、「フリーズの魔法」はダークアレスには効かないので登録しても無駄だ。

また、ボス戦直前に使っておきたいのが、それ持つ者に幸運を呼び、戦闘を有利に進められるという「護符」。覚悟を決めたら浮島を渡っていこう。



ポイント
- 魔a Ruins EX9（魔法陣m）へ
- 死 死体
- 床 浮遊床（上に乗ると沈んでいく）

入手アイテム
- ①石碑・金塊（99）



VS　ダークアレス

序盤の操られて間もないダークアレスは、一直線に近づいての剣戟や少し距離を取っての3方向に放たれる「ファイアの魔法」など、少しぎこちなさを感じる攻撃をしてくる。ただし、防御行動は行うので無闇やたらに打ち合わず、相手のカウンターを狙って攻撃を加えていくこと。

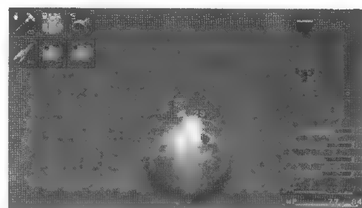
なお、こちらがガードを固めているとダークアレスは雄叫びと共に横や真後ろにワープして剣をふるってくる。方向転換やカニ歩きでは対応しきれない場合があるので、雄叫びが聞こえたらジャンプで距離を取ると安心だ。

さらにHPが半分を切るあたりからガードを貫通するノックバック攻撃も行ってくる。

倒したといっても油断は禁物。「復活の指輪」で蘇ると、ダークアレスは第2形態に移行し、強力な魔法を中心とした攻撃をし始める。「ファイアの魔法」は周囲への火炎放射となり、「サンダーの魔法」は防御を貫通する大きな火の鳥へと姿を変え、そして「フリーズの魔法」は周囲を氷柱で凍り付かせる。中でも「サンダーの魔法」は威力が大きいので、正面から受けてはいけない。サンダーは横に、フリーズは斜め後ろに避けるのだ。

第2形態での攻撃の狙い目は、ダークアレスが魔法を使った後。魔法の発動直後は防御を行えない点を逆手に取り、この隙にダメージを与えていこう。

なお、魔法攻撃を終えたダークアレスは、床に潜って移動する。この時絶対にダークアレスの真上にならないように逃げること。移動中だからと油断していると、鋭い牙で手痛いダメージを受けるぞ。


▲床からの鋭い牙による攻撃は、防御しなければHPが半減するほどの大ダメージ。もし攻撃を受けてしまったら、素早く離脱してすぐさま回復するべし。

出現モンスター
- ●ダークアレス（255：34-25-34-25）

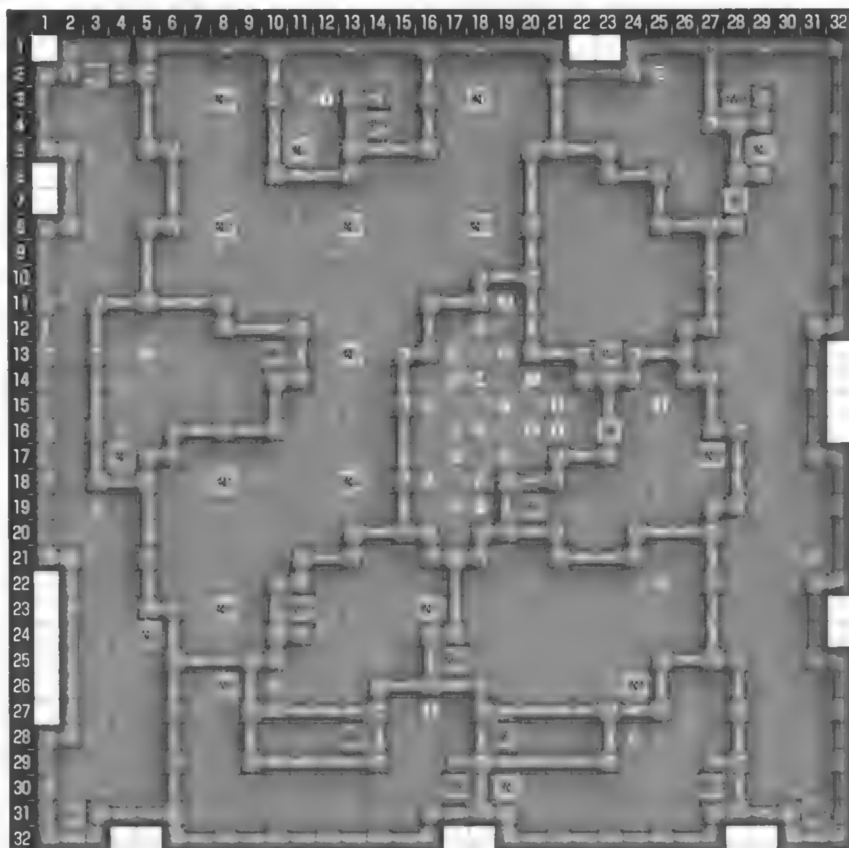



アレスの身体が完全に乗っ取られるにはそれなりの時間がかかる。時間をかけるほど戦況は不利になるぜ。

Ruins EXBF1

各階をつなぐジャンクションのような働きをするステージ。攻略が進むにつれ増えていく魔法陣によって、攻略済みのフロアをショートカットできるようになる。敵も出現せず、踏破率100%のボーナスも大きいので完全踏破しておきたい。

※大金槌使用数：3
※合鍵使用数：0



ポイント

- Ruins EX1（階1）から
- Ruins EX1（階2）から
- Ruins EX1（階3）から
- Ruins EX1（階5）へ
- Ruins EX2（階3）へ
- Ruins EX3（階3）へ
- Ruins EX4（階2）から
- Ruins EX5（階5）から
- Ruins EX6（階1）へ
- Ruins EX6（階24）から
- Ruins EX7（階5）から
- Ruins EX3（階5）へ
- Ruins EX8（階2）から
- Ruins EX9（階4）から
- 魔法陣a'へワープ
- 魔法陣aへワープ
- 魔法陣b'へワープ
- 魔法陣bへワープ
- 魔法陣c'へワープ
- 魔法陣cへワープ
- 魔法陣d'へワープ
- 魔法陣dへワープ
- 魔法陣e'へワープ
- 魔法陣eへワープ
- 魔法陣f'へワープ
- 魔法陣fへワープ
- 魔法陣g'へワープ
- 魔法陣gへワープ
- 魔法陣h'へワープ
- 魔法陣hへワープ
- 魔法陣i'へワープ
- 魔法陣iへワープ

入手アイテム

- ①大金槌（1）
- ②大金槌（1）
- ③大金槌（1）
- ④大金槌（2）
- ⑤10G
- ⑥1G
- ⑦1000G
- ⑧10G
- ⑨100G
- ⑩10G
- ⑪10G
- ⑫100G
- ⑬1G
- ⑭10G
- ⑮100G
- ⑯10G
- ⑰100G
- ⑱100G
- ⑲100G
- ⑳10G
- ㉑10G
- ㉒100G
- ㉓1G
- ㉔1G
- ㉕大金槌（3）
- ㉖石碑・金塊（99）
- ㉗大金槌（1）
- ㉘大金槌（1）
- ㉙大金槌（1）
- ㉚大金槌（1）



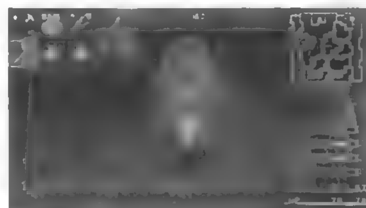
魔法陣の対応を覚えればフロア移動が楽に

マップを縦断する東西2本の通路とY字型をしたジャンクション、周りを取り巻く小部屋群から成るこのフロアは、各フロアをつなぐ構造のため、終盤になるまで全体像が見えない。その反面、面倒な仕掛けは一切なく、普通に歩き、壊せる壁を壊していれば踏破率100%を達成できるのはありがたい。加えてほとんどの小部屋に「大金槌」が置かれていることにも注目。ゲームに必要な「大金槌」の大半は購入せずに済むので忘れず回収しておこう。敵が出現しないため、安心して休憩できるのも助かるぞ。

また、このステージでは各小部屋間の移動に魔法陣を使うことも特徴。各階からこのフロアに降りる階段がある場合には、面倒でも一度降り、魔法陣を踏んでY字型の小部屋への経路を作っておくこと。攻略の途中で必ず役立ってくれるはずだ。中でも最も利用頻度が高いのが、ドーラルート唯一の闇屋があるEX1へ続く魔法陣a。ちょうど闇屋の横に階段が続いているので、探索の途中で手に入れた「金塊」や不要なアイテムを売却に行く時に非常に便利だ。

マップ中央の金貨地帯は、EX4北西の階段を降りてきた小部屋の壁の一角を崩せば見つけることができる。金貨の数は多いが金額自体は大したことないのでがっかりするかもしれない。

なお、このフロアの石碑はEX5のゴールをくぐった後、魔法陣e横の壁を崩せば見つけられる。踏破率100%を達成すれば、「金塊」99個という破格の報酬が得られるので、売却して装備品などを充実させよう。



▲ドーラモードでは、アレスモードと違い100%踏破のクリア報酬がアイテムではなく、「金塊」の場合が多いのも特徴。換金後の使い道を試されるぞ。

出現モンスター

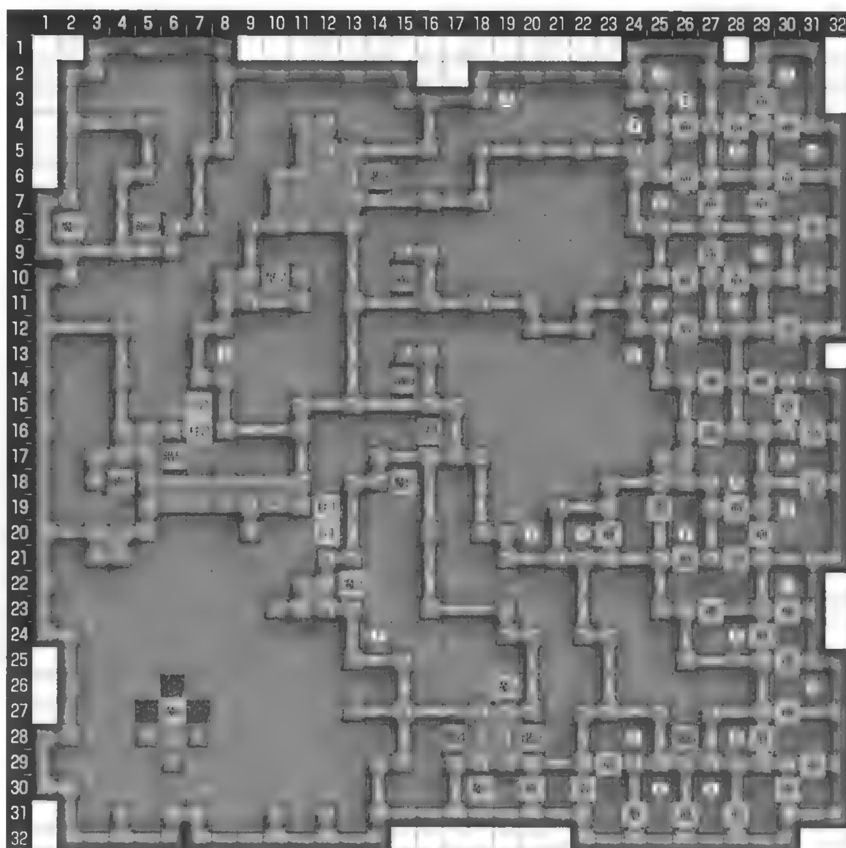
出現せず



Ruins EXBF2

EXBF1と違い、それぞれの小部屋は[illegible]ていないもの[illegible]というのも、各フロアに開いている落とし穴の多くがここに通じているからだ。このフロアを完全踏破できるかで所持金には大きな開きが出てくる。

※大金槌使用数：40
※合鍵使用数：0



ポイント

- S1 踏みスイッチ（柱1を下げる）
- 踏みスイッチ（柱2を下げる）
- Ruins EX2（階2）へ
- Ruins EX3（階2）へ
- Ruins EX5（階2）へ
- Ruins EX5（階3）へ
- Ruins EX5（階4）へ
- Ruins EX5（階5）へ
- Ruins EX7（階2）へ
- Ruins EX7（階3）へ
- Ruins EX7（階4）から
- Ruins EX9（階2）から
- Ruins EX9（階3）から
- 柱1 石柱・S1スイッチを踏むと沈んで通れるようになる
- 柱2 石柱・S2スイッチを踏むと沈んで通れるようになる
- Ruins EX2（7,26）へワープ
- 魔法陣b'へワープ
- 魔法陣bへワープ
- 魔法陣c'へワープ
- 魔法陣cへワープ
- Ruins EXBF2（2,15）へワープ

入手アイテム

①300G
②M.POISON（99）
③大金槌（2）
④M.POISON（99）
⑤M.POISON（99）
⑥大金槌（2）
⑦石碑・金塊（99）
⑧宝箱・金塊（10）
⑨宝箱・からっぽ
⑩宝箱・大金槌（10）
⑪宝箱・金塊（20）
⑫宝箱・金塊（30）
⑬宝箱・大金槌（10）
⑭宝箱・金塊（40）
⑮宝箱・大金槌（10）
⑯宝箱・大金槌（10）
⑰宝箱・金塊（50）



穴を掘って一攫千金！目指せ踏破率100%！

このステージは、各フロアの落とし穴に落ちてから元のフロアに戻る、リカバリ的な性格を持っている。モンスターも出現しないので、アイテムに頼らず休憩して体力を回復させたい場合に重宝するだろう。

ただし、特定のフロアの特定の落とし穴から落ちないとたどり着けない場所もここには存在している。ゲーム序盤で分かりやすいのが、マップ南西部にある障害物と水に囲まれた地点。EX2の落とし穴地帯で落とし穴にハマるとこの小部屋へ落ちてくるのだが、水場の外から金貨を目がけてジャンプしても、金貨に手が届く前に、魔法陣によって差し戻されてしまう。金貨を手に入れるには、金貨がある座標よりも1マス南の地点の真上、つまりEX2の落2から落ちてくる必要があるのだ。

また、フロアによっては落下する座標が一致しておらず、EX2の別の座標に落ちる場合もあり、それに気づかないとミニマップは埋まらない。ゲームの終盤、EX9のマップ北西、トラップ地帯を超えた先にある5つの落とし穴と4つの宝箱の置かれた小部屋がそれだ。よく見ると1つだけ色の異なる落とし穴があり、思い切ってその落とし穴に飛び込むと、このフロアの（4,5）の座標に落ちてくる仕掛けだ。あとは魔法陣c'までたどり着けば良い。

そこから先は「大金槌」をショートカットに入れてひたすら壁を壊していく作業になる。EXBF2の崩れかけた壁すべてを壊すには、39回「大金槌」をふるう必要がある。穴掘り途中でも40回分の「大金槌」が入手できるが、手当たり次第に壁を崩していけば10回分のストックはあっという間に消えてしまう。いちいち地上に戻るのは面倒なので、念のため15本ほどをストックしてこの壁掘り地帯に臨むのが賢明だろう。

空っぽの宝箱も数多いものの、宝箱からは「金塊」が150個も手に入る。さらに完全踏破すれば石碑のボーナスも加わるので、懐にはかなり余裕ができるはずだ。

出現モンスター

出現せず



攻略ページはこれで終わりだ。それにしても俺はいつまでこうやっていればいいんだ？

データベース

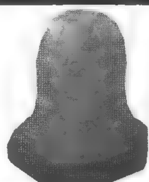
モンスターリスト

ダンジョン内に徘徊するモンスターのデータを紹介。ここで表示しているパラメータは初期値で、同じモンスターでも階層が進むにつれて能力は上がっていく。また、門番や中ボスになっている場合は、表示している以外の能力が付与されていることもある。

補足

- 防御行動：こちらの攻撃をガードする。
- 魔法反射：ファイアとフリーズの魔法弾を反射。
- カウンター攻撃：相手の攻撃を防御した場合、反撃してくる。
- ガード貫通攻撃：ガードしていてもダメージを受ける攻撃。ただし、ガードしていればダメージ値は減少する。
- ノックバック攻撃：受けると後方に弾き飛ばされる。
- 石化攻撃：受けると一定時間行動不能になる。方向キーをガチャガチャ連打で若干硬直時間が短くなる。
- アンデッドタイプ：倒しても数秒後に復活する。倒した後、モンスターの上にM.POISONを捨てると復活しなくなる。
- マッピング消去：このモンスターが通ると、ミニマップで埋めた道筋が消去される。
- ドロップ：特定のアイテムを落とす可能性がある。アイテムを落とした場合はそのモンスターは復活しない。

TUTORIAL

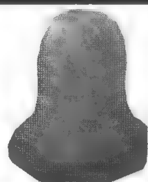


スライム SLIME

HP	MP	Str	Def
25	0	1	1
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
1	0	3	4

弱点・火／フリーズ無効

RUINS

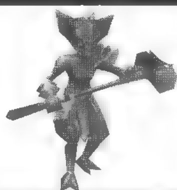


スライム SLIME

HP	MP	Str	Def
5	0	4	1
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
5	1	4	4

弱点・火／フリーズ無効

RUINS



インプ IMP

HP	MP	Str	Def
10	0	6	2
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	2	8	6

ドロップ［大金槌］

RUINS

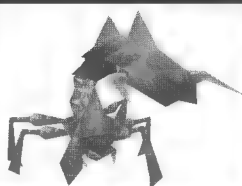


キラービー KILLER-BEE

HP	MP	Str	Def
2	0	4	1
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	1	0	6

飛行型

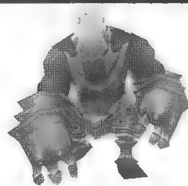
RUINS



スコーピオン SCORPION

HP	MP	Str	Def
10	0	7	2
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	2	10	7

RUINS



オーク ORC

HP	MP	Str	Def
15	0	9	1
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	1	5	8

防御行動



RUINS

ゾンビナイト
ZOMBIE-KNIGHT

HP	MP	Str	Def
15	0	8	1
Int	Mgr	Luck	Exp
0	2	0	4

アンデッドタイプ／弱点・火

RUINS

アングラー
ANGLER

HP	MP	Str	Def
15	20	8	4
Int	Mgr	Luck	Exp
8	4	10	10

弱点・雷

TUTORIAL

グリーンスライム
GREEN SLIME

HP	MP	Str	Def
5	0	8	4
Int	Mgr	Luck	Exp
10	4	5	4

弱点・火／フリーズ無効

RUINS

ダイナホッグ
DINOHOG

HP	MP	Str	Def
20	0	13	9
Int	Mgr	Luck	Exp
0	0	15	15

ノックバック攻撃／フリーズ無効

RUINS

ウィザード
WIZARD

HP	MP	Str	Def
20	50	6	7
Int	Mgr	Luck	Exp
14	9	18	18

魔法反射

RUINS

フロッグ
FROG

HP	MP	Str	Def
15	0	14	9
Int	Mgr	Luck	Exp
0	7	10	16

RUINS

イフリート
EFREET

HP	MP	Str	Def
25	10	20	11
Int	Mgr	Luck	Exp
16	8	20	20

ガード貫通攻撃／防御行動／弱点・雷／フリーズ無効

RUINS

ヴァイキング
VIKING

HP	MP	Str	Def
28	0	18	11
Int	Mgr	Luck	Exp
5	7	22	24

防御行動



RUINS

ディンク
DINK

HP	MP	Str	Def
50	100	6	20
Int	Mgr	Luck	Exp
16	11	35	30

《ボス》／魔法反射

RUINS

ディンク分身

HP	MP	Str	Def
5	100	6	20
Int	Mgr	Luck	Exp
13	11	35	0

《ボス》／魔法反射

TUTORIAL

クラブデビル
CRABDEVIL

HP	MP	Str	Def
95	0	22	16
Int	Mgr	Luck	Exp
0	16	58	40

《ボス》

RUINS

クラブベビー
CRABBABY

HP	MP	Str	Def
5	0	8	4
Int	Mgr	Luck	Exp
0	4	10	5

《ボス》

TOWER

グレル
GRELL

HP	MP	Str	Def
18	26	2	14
Int	Mgr	Luck	Exp
17	11	23	20

フリーズ無効

TOWER

ゴブリン
GOBLIN

HP	MP	Str	Def
21	0	23	16
Int	Mgr	Luck	Exp
5	10	25	27

TOWER

スパイダー
SPIDER

HP	MP	Str	Def
20	0	21	15
Int	Mgr	Luck	Exp
5	9	17	22

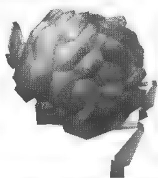
TOWER

マッドドッグ
MAD DOG

HP	MP	Str	Def
26	0	25	20
Int	Mgr	Luck	Exp
1	14	11	26

弱点・火



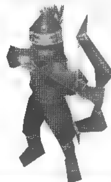


TOWER

ロックビートル
ROCKBEETLE

HP	MP	Str	Def
30	5	25	25
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
2	11	2	27

フリーズ無効



TOWER

アーチャー
ARCHER

HP	MP	Str	Def
26	0	20	21
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
11	12	32	28



TOWER

バーサーカー
BERSERKER

HP	MP	Str	Def
51	0	30	22
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
22	12	30	30

防御行動

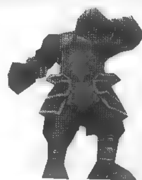


TOWER

ガーゴイル
GARGOYLE

HP	MP	Str	Def
50	73	17	25
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
22	14	32	28

フリーズ無効



TOWER

ヘッドレス
HEADLESS

HP	MP	Str	Def
55	0	40	30
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	60	27	30

《中ボス》／ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃



TOWER

ミノタウロス
MINOTAUROS

HP	MP	Str	Def
55	0	32	28
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
22	11	29	32

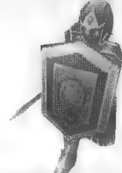
ガード貫通攻撃／防御行動



TOWER

シーフ
THIEF

HP	MP	Str	Def
30	8	21	16
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
38	6	255	35



TOWER

スペクター
SPECTER

HP	MP	Str	Def
74	22	39	34
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
5	22	20	48

防御行動／カウンター攻撃



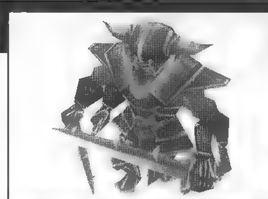


TOWER

ウィッチ
WITCH

HP	MP	Str	Def
53	124	5	34
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
32	24	40	36

魔法反射

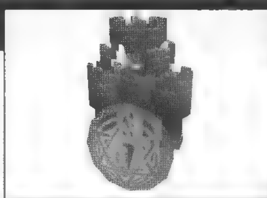


TOWER

羅刹
RASETSU

HP	MP	Str	Def
85	0	40	38
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
43	26	99	5

《ボス》／防御行動

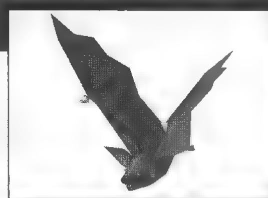


TOWER

ゲートキーパー
GATE-KEEPER

HP	MP	Str	Def
190	0	42	42
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
31	40	99	60

《ボス》／飛行型

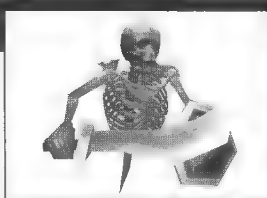


CAVE

バット
BAT

HP	MP	Str	Def
22	0	20	5
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	0	33	25

飛行型



CAVE

スケルトン
SKELETON

HP	MP	Str	Def
53	0	40	37
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	24	0	31

アンデッドタイプ／防御行動／弱点・火

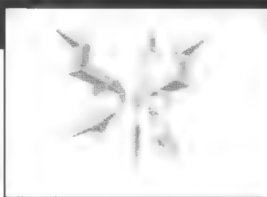


CAVE

スペクターV2
SPECTER V2

HP	MP	Str	Def
77	23	49	42
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	26	47	62

防御行動／カウンター攻撃



CAVE

エレメンタル
ELEMENTAL

HP	MP	Str	Def
36	173	0	37
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
28	255	81	39

フリーズ無効／全魔法攻撃無効



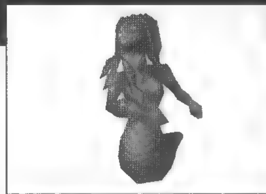
CAVE

ソーサラー
SORCERER

HP	MP	Str	Def
101	199	12	40
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
42	28	120	51

魔法反射



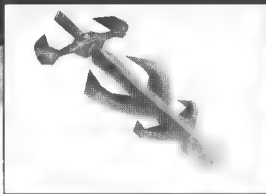


CAVE

メデューサ
MEDUSA

HP	MP	Str	Def
78	123	50	42
Int	Mgr	Luck	Exp
33	27	45	38

石化攻撃



CAVE

ソードオブカース
SWORD OF CURSE

HP	MP	Str	Def
10	0	78	99
Int	Mgr	Luck	Exp
0	255	0	40

フリーズ無効／ストップ無効／全魔法攻撃無効

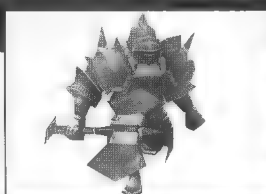


CAVE

ダースウィドウ
DEARTHWIDOW

HP	MP	Str	Def
80	60	55	45
Int	Mgr	Luck	Exp
30	255	20	0

《中ボス》／糸吐き（石化攻撃）／全魔法攻撃無効

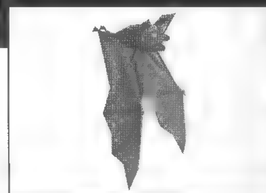


CAVE

アイアンゴーレム
IRON-GOLEM

HP	MP	Str	Def
120	0	80	255
Int	Mgr	Luck	Exp
0	24	0	52

ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃／弱点・火、雷／全物理攻撃無効／ドロップ［金塊］

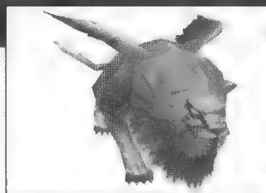


CAVE

ゴールドバット
GOLD BAT

HP	MP	Str	Def
25	0	20	10
Int	Mgr	Luck	Exp
0	0	52	30

飛行型



CAVE

マンティコア
MANTICORE

HP	MP	Str	Def
120	198	75	46
Int	Mgr	Luck	Exp
60	29	52	61



CAVE

忍者マスター
NINJYA-MASTER

HP	MP	Str	Def
225	0	60	56
Int	Mgr	Luck	Exp
0	58	220	68

《ボス》／防御行動



CAVE

忍者マスター分身

HP	MP	Str	Def
90	0	52	40
Int	Mgr	Luck	Exp
0	40	60	17

《ボス》／防御行動

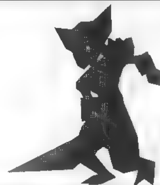


DARKZONE

オクトパシー
OCTOPUSE

HP	MP	Str	Def
80	150	10	41
Int	Mgr	Luck	Exp
60	35	40	69

弱点・雷／フリーズ無効／ドロップ［M.POTION］



DARKZONE

ダークゴブリン
DARK-GOBLIN

HP	MP	Str	Def
120	0	80	52
Int	Mgr	Luck	Exp
10	28	50	67

防御行動／フリーズ無効／ドロップ［グレートソード］

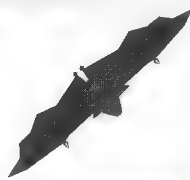


DARKZONE

スペクターV3
SPECTER V3

HP	MP	Str	Def
100	25	77	60
Int	Mgr	Luck	Exp
0	30	58	65

防御行動／カウンター攻撃／フリーズ無効

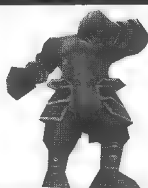


DARKZONE

ヴァンパイア
VAMPIRE

HP	MP	Str	Def
30	0	28	20
Int	Mgr	Luck	Exp
0	10	30	45

飛行型／フリーズ無効

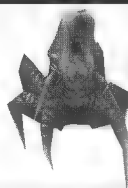


FORTRESS

ヘッドレス
HEADLESS

HP	MP	Str	Def
150	0	85	55
Int	Mgr	Luck	Exp
15	27	20	70

ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃

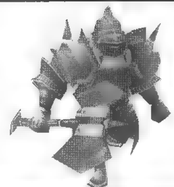


FORTRESS

ダースウィドウ
DEARTHWIDOW

HP	MP	Str	Def
150	50	90	65
Int	Mgr	Luck	Exp
90	255	30	70

糸吐き（石化攻撃）／全魔法攻撃無効



FORTRESS

アイアンゴーレム
IRON-GOLEM

HP	MP	Str	Def
120	0	90	255
Int	Mgr	Luck	Exp
0	28	30	55

ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃／弱点・火、雷／フリーズ無効／全物理攻撃無効／ドロップ［金塊］

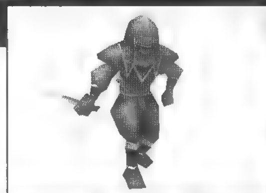


FORTRESS

マンティコア
MANTICORE

HP	MP	Str	Def
120	60	80	52
Int	Mgr	Luck	Exp
65	29	62	68





FORTRESS

アサシン
ASSASSIN

HP	MP	Str	Def
110	0	75	50
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
50	50	65	67

防御行動



FORTRESS

リッチ
LICH

HP	MP	Str	Def
160	50	85	60
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	255	20	75

防御行動／フリーズ無効／全魔法攻撃無効／ドロップ［物体硬質化液］



FORTRESS

イレーズアイ
ERASE-EYE

HP	MP	Str	Def
150	210	0	55
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
75	255	0	75

壁貫通／フリーズ無効／全魔法攻撃無効／マッピング消去

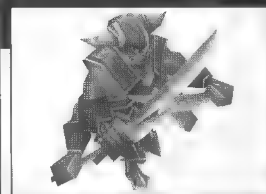


FORTRESS

リリス
LILITH

HP	MP	Str	Def
120	180	80	60
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
80	32	70	65

MPドレイン攻撃／フリーズ無効

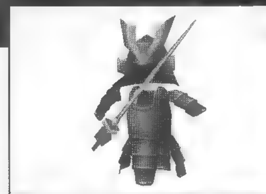


FORTRESS

ラクシャーサ
RAKSHASA

HP	MP	Str	Def
180	0	88	67
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
85	75	40	67

防御行動／フリーズ無効

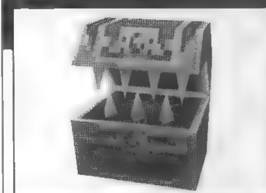


FORTRESS

サムライソウル
SAMURAI-SOUL

HP	MP	Str	Def
200	0	95	70
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	255	30	72

防御行動／フリーズ無効／全魔法攻撃無効／ドロップ［剣と鎧］



FORTRESS

ミミック
MIMIC

HP	MP	Str	Def
100	0	115	70
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	40	60	60

移動しない／フリーズ無効／ドロップ［様々なアイテム］



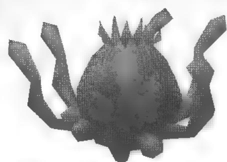
FORTRESS

モーニングスター
MORNING STAR

HP	MP	Str	Def
200	0	110	80
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	31	40	75

ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃



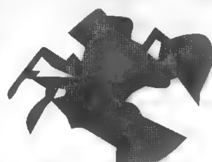


FORTRESS

ローバー
ROVER

HP	MP	Str	Def
100	250	0	70
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
120	255	60	60

移動しない／フリーズ無効／全魔法攻撃無効

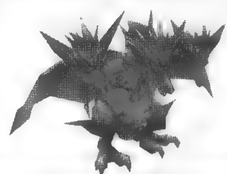


FORTRESS

ロブスター
LOBSTER

HP	MP	Str	Def
200	0	110	90
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	255	30	67

弱点・雷



FORTRESS

アジタカーハ
AZITAKAHA

HP	MP	Str	Def
255	0	115	105
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
110	255	99	100

《ボス》／全魔法攻撃無効

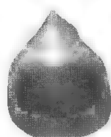


BTOWLS

ガドビスタル
GADOBISTALL

HP	MP	Str	Def
255	255	150	115
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
125	255	99	0

《ボス》／魔法反射

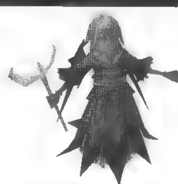


BTOWLS

エナジーシェル
ENERGYSHELL

HP	MP	Str	Def
255	255	178	90
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
15	99	10	0

《ボス》／移動しない



BTOWLS

ビスタル王
KING BISTALL

HP	MP	Str	Def
255	255	150	125
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
150	255	99	0

《ボス》／魔法反射

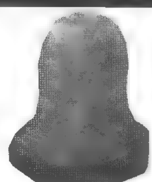


ドーラモード

キラービー
KILLER-BEE

HP	MP	Str	Def
2	0	8	0
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	2	0	6

飛行型



ドーラモード

スライム
SLIME

HP	MP	Str	Def
5	0	5	1
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
4	2	3	4

弱点・火／フリーズ無効



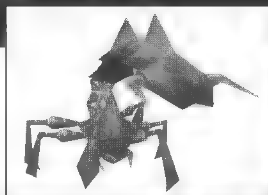


ドーラモード

インプ
IMP

HP	MP	Str	Def
12	0	6	2
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	3	8	6

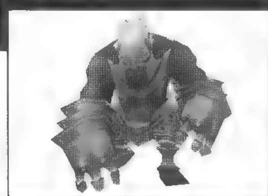
防御行動



ドーラモード

スコーピオン
SCORPION

HP	MP	Str	Def
10	0	7	3
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	3	10	7

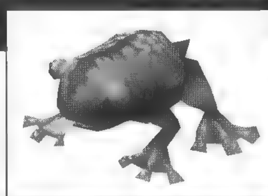


ドーラモード

オーク
ORC

HP	MP	Str	Def
15	0	9	3
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	3	5	8

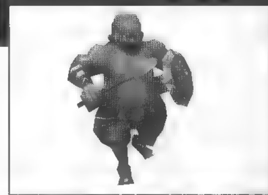
防御行動



ドーラモード

フロッグ
FROG

HP	MP	Str	Def
15	0	7	2
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
0	3	10	8

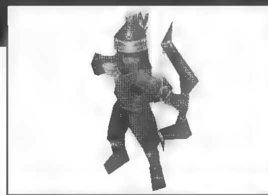


ドーラモード

イフリート
EFREET

HP	MP	Str	Def
19	10	10	5
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
11	4	10	12

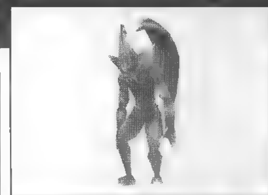
ガード貫通攻撃／防御行動／弱点・雷／フリーズ無効



ドーラモード

アーチャー
ARCHER

HP	MP	Str	Def
16	0	12	4
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
11	3	13	11



ドーラモード

ガーゴイル
GARGOYLE

HP	MP	Str	Def
17	73	15	4
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
12	5	7	12

フリーズ無効



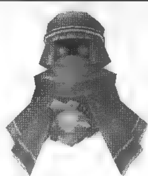
ドーラモード

ミノタウロス
MINOTAUROS

HP	MP	Str	Def
30	0	16	7
Int	**Mgr**	**Luck**	**Exp**
10	6	9	16

ガード貫通攻撃／防御行動





ドーラモード

ソーサラー
SORCERER

HP	MP	Str	Def
20	199	12	4
Int	Mgr	Luck	Exp
13	9	10	14

魔法反射

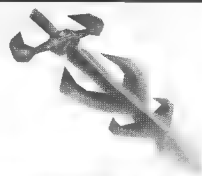


ドーラモード

スペクターV2
SPECTER V2

HP	MP	Str	Def
28	23	17	10
Int	Mgr	Luck	Exp
0	9	18	9

防御行動／カウンター攻撃

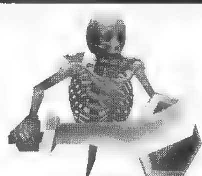


ドーラモード

ソードオブカース
SWORD OF CURSE

HP	MP	Str	Def
10	0	35	15
Int	Mgr	Luck	Exp
0	255	0	20

フリーズ無効／全魔法攻撃無効

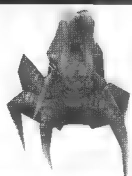


ドーラモード

スケルトン
SKELETON

HP	MP	Str	Def
30	0	18	9
Int	Mgr	Luck	Exp
0	9	0	10

アンデッドタイプ／防御行動／弱点・火



ドーラモード

ダースウィドウ
DEARTHWIDOW

HP	MP	Str	Def
40	50	16	9
Int	Mgr	Luck	Exp
21	255	18	22

石化攻撃／全魔法攻撃無効

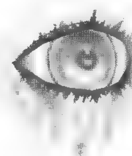


ドーラモード

アサシン
ASSASSIN

HP	MP	Str	Def
35	0	17	11
Int	Mgr	Luck	Exp
20	11	30	23

防御行動

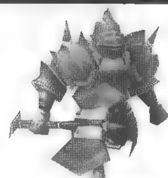


ドーラモード

イレーズアイ
ERASE-EYE

HP	MP	Str	Def
40	210	0	7
Int	Mgr	Luck	Exp
23	255	0	25

壁貫通／フリーズ無効／全魔法攻撃無効／マッピング消去



ドーラモード

アイアンゴーレム
IRON-GOLEM

HP	MP	Str	Def
50	0	25	255
Int	Mgr	Luck	Exp
0	16	0	24

ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃／弱点・火、雷、震／全物理攻撃無効





ドーラモード

マンティコア
MANTICORE

HP	MP	Str	Def
35	198	23	15
Int	Mgr	Luck	Exp
23	15	29	25

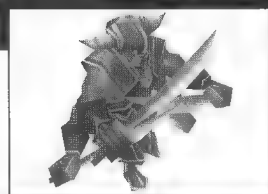


ドーラモード

リリス
LILITH

HP	MP	Str	Def
40	180	20	12
Int	Mgr	Luck	Exp
30	22	70	24

MPドレイン攻撃／フリーズ無効

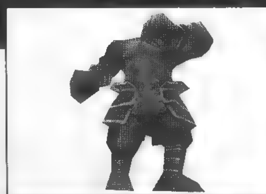


ドーラモード

ラクシャーサ
RAKSHASA

HP	MP	Str	Def
50	0	23	17
Int	Mgr	Luck	Exp
3	20	30	27

防御行動／フリーズ無効



ドーラモード

ヘッドレス
HEADLESS

HP	MP	Str	Def
32	0	24	14
Int	Mgr	Luck	Exp
0	12	12	28

ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃

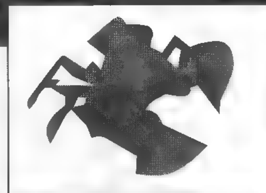


ドーラモード

モーニングスター
MORNING STAR

HP	MP	Str	Def
52	0	26	19
Int	Mgr	Luck	Exp
0	17	35	29

ガード貫通攻撃／ノックバック攻撃

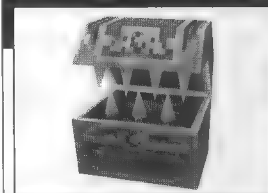


ドーラモード

ロブスター
LOBSTER

HP	MP	Str	Def
60	0	23	20
Int	Mgr	Luck	Exp
0	18	30	30

弱点・雷

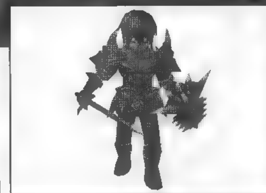


ドーラモード

ミミック
MIMIC

HP	MP	Str	Def
25	0	15	5
Int	Mgr	Luck	Exp
0	50	14	17

移動しない／フリーズ無効

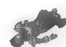


ドーラモード

ダークアレス
DARK ARES

HP	MP	Str	Def
255	255	34	25
Int	Mgr	Luck	Exp
34	25	99	0

《ボス》／防御行動／カウンター攻撃／MP無限



ショップリスト

ダンジョンにある扉の中で、表札が出ているものがショップである。扉を開いて入店し、売買を行おう。商品の使用回数の設定はショップごとに異なる。

RUVINS

AREA1 道具屋 P.10



いらっしゃい。

売り物	備考	値段
大金槌	使用回数：3	150
鉄球	使用回数：5	100
H.POTION	使用回数：8	800
M.POTION	使用回数：5	2500
ショートソード	使用回数：6　攻撃力：2	300
壊れた剣	―	20
レザーシールド	防御力：1	1000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

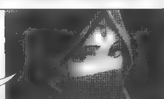
AREA1 魔法屋 P.10



いらっしゃい。ゆっくり見てってね。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
ワープの魔法	―	150000
炎の指輪	使用回数：20	4000
氷の指輪	使用回数：20	8000
怒りの指輪	使用回数：20	10000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

AREA6 魔法屋 P.16



よく来たわね。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
炎の指輪	使用回数：20	4000
氷の指輪	使用回数：20	8000
怒りの指輪	使用回数：20	10000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

AREA9 魔法屋 P.19



またお越し下され。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
炎の指輪	使用回数：20	4000
氷の指輪	使用回数：20	8000
怒りの指輪	使用回数：20	10000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

AREA1 武器屋 P.10



買うか？

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：10　攻撃力：2	500
ショートソード	使用回数：20　攻撃力：2	1000
レピア	使用回数：30　攻撃力：4	3000
グレートソード	使用回数：50　攻撃力：20	40000
レザーアーマー	防御力：2	2000
レザーシールド	防御力：1	1000
大金槌	使用回数：10	500
鉄球	使用回数：20	400

AREA3 武器屋 P.13



ありがとよ。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：20　攻撃力：2	1000
ショートソード	使用回数：30　攻撃力：2	1500
ショートソード	使用回数：50　攻撃力：2	2500
レピア	使用回数：30　攻撃力：4	3000
レピア	使用回数：50　攻撃力：4	5000
レザーアーマー	防御力：2	2000
チェインメイル	防御力：4	5000
レザーシールド	防御力：1	1000
大金槌	使用回数：10	500
鉄球	使用回数：20	400

AREA8 武器屋 P.18



いらっしゃい！

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：20 攻撃力：2	1000
ショートソード	使用回数：40 攻撃力：2	2000
ショートソード	使用回数：60 攻撃力：2	3000
レピア	使用回数：20　攻撃力：4	2000
レピア	使用回数：40　攻撃力：4	4000
レピア	使用回数：60　攻撃力：4	6000
サーベル	使用回数：20　攻撃力：8	4000
サーベル	使用回数：40　攻撃力：8	8000
サーベル	使用回数：60　攻撃力：8	12000
チェインメイル	防御力：4	5000
スケールメイル	防御力：7	10000
スモルシールド	防御力：3	2500
大金槌	使用回数：10	500
鉄球	使用回数：20	400



地下世界在住の人々

ダンジョン内に点在するショップには、それぞれ個性的な店主たちがおり、彼らは驚くべき事にモンスター蠢く地下世界で生活しているという。ショップ自体、便利に活用させてもらうのはもちろんだが、店主たちと"話す"事をおおいにオススメしたい。少ない会話ながらも、攻略のヒントを得 [illegible] の違った奥深さを体験できるのだ。



◀画面上に [illegible] は [illegible] 店主によっては仲間になってくれたらラストまで簡単そうなのにな…と思わせる人物もいて、複雑な心境になる！

AREA10 魔法屋 P.20



いらっしゃいませ。

売り物	備考	値段
フリーズの魔法	―	40000
ヒールの魔法	―	50000
バリアの魔法	―	120000
クエイクの魔法	―	200000
ストップの魔法	―	250000
炎の指輪	使用回数：40	8000
氷の指輪	使用回数：60	24000
守りの指輪	使用回数：40	44000

AREA10 魔法屋の裏口

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
ヒールの魔法	―	50000
クエイクの魔法	―	200000
ストップの魔法	―	250000
大金槌	使用回数：10	500
ショートソード	使用回数：50　攻撃力：2	2500
レピア	使用回数：50　攻撃力：4	5000
サーベル	使用回数：50　攻撃力：8	10000

TOWER

1F 武器屋ゲイラ P.22



いらっしゃい。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：60　攻撃力：2	3000
レピア	使用回数：60　攻撃力：4	6000
サーベル	使用回数：30　攻撃力：8	6000
サーベル	使用回数：60　攻撃力：8	12000
ファルシオン	使用回数：50　攻撃力：14	20000
チェインメイル	防御力：4	5000
スケールメイル	防御力：7	10000
スモルシールド	防御力：3	2500
シパル	防御力：6	8000
大金槌	使用回数：10	500
鉄球	使用回数：20	400

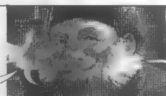
4F 魔法屋 P.25



ようこそ、いらっしゃい。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
炎の指輪	使用回数：10	2000
氷の指輪	使用回数：10	4000
怒りの指輪	使用回数：10	5000
守りの指輪	使用回数：10	11000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

6F 武器屋 P.27



なんの用だ。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：60　攻撃力：2	3000
レピア	使用回数：60　攻撃力：4	6000
サーベル	使用回数：60　攻撃力：8	12000
ファルシオン	使用回数：50　攻撃力：14	20000
スケールメイル	防御力：7	10000
ラメラー	防御力：12	30000
シパル	防御力：6	8000
ラージシールド	防御力：9	15000
大金槌	使用回数：10	500
鉄球	使用回数：20	400

8F 魔法屋 P.29



またお越し下さい。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
ワープの魔法	―	150000
炎の指輪	使用回数：10	2000
氷の指輪	使用回数：10	4000
怒りの指輪	使用回数：10	5000
守りの指輪	使用回数：10	11000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

CAVE

B10 武器屋 P.32



いらっしゃい。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：50　攻撃力：2	2500
レピア	使用回数：50　攻撃力：4	5000
サーベル	使用回数：50　攻撃力：8	10000
ファルシオン	使用回数：50　攻撃力：14	20000
グレートソード	使用回数：50　攻撃力：20	40000
プレートメイル	防御力：19	80000
ラージシールド	防御力：9	15000
大金槌	使用回数：10	500
鉄球	使用回数：20	400

B7 ばばの魔法屋 P.35



また来てくだされ。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
ワープの魔法	―	150000
炎の指輪	使用回数：10	2000
氷の指輪	使用回数：10	4000
怒りの指輪	使用回数：10	5000
守りの指輪	使用回数：10	11000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

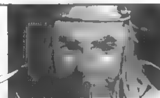
B5 ぶきや P.37



わはは、なんの用だい。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：60　攻撃力：2	3000
レピア	使用回数：60　攻撃力：4	6000
サーベル	使用回数：60　攻撃力：8	12000
ファルシオン	使用回数：60　攻撃力：14	24000
グレートソード	使用回数：60　攻撃力：20	48000
プレートメイル	防御力：19	80000
フレイムメイル	防御力：26	150000
ラージシールド	防御力：9	15000
ターゲットシールド	防御力：14	30000
フレイムシールド	防御力：20	80000
大金槌	使用回数：10	500
鉄球	使用回数：20	400

B3 魔法屋 P.39



いらっしゃいませ。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
炎の指輪	使用回数：10	2000
氷の指輪	使用回数：10	4000
怒りの指輪	使用回数：10	5000
守りの指輪	使用回数：10	11000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000
大金槌	使用回数：20	1000

護符について

護符には、操作キャラクタの幸運度を上昇させる効果がある。ここでは、護符の効果を紹介する。上手く活用して役立てるべし！

通常時

通常時、幸運度は自動的に「0～最大値の間」を変動している。これによって、敵に与えるダメージなどにランダムな増減が出ることになる。

護符を持っていると

護符をアイテム欄に所持していると（異次元宝箱にではなく、通常アイテム欄やクイックスロットの方）、幸運度の変動法則が変わる。『最大値の半分～最大値までの間』を変動するようになり、平均的に戦闘が有利に運べるようになる。

さらに、護符を使用すると、瞬間的に幸運度を最大値まで引き上げることが出来る。ボス戦前などで使用すると中々効果的なのでオススメである♪ また、幸運度の最大値はレベルによって決まる。レベルが高い方が最大値が大きくなる。ただし、例外として「呪具シリーズ」を1つでも装備している場合は、護符があってもなくても、幸運度が強制的に0になる。

護符の重ね掛け

アレスモードでは護符が2つ手に入るが、護符からは、重ね掛け効果を得ることもできる。2つの護符をアイテム欄に所持していると、幸運度は『最大値の3/4～最大値までの間』を変動するようになる。



FORTRESS

1F 武器屋

P.44



また来てね。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：50　攻撃力：2	2500
レピア	使用回数：50　攻撃力：4	5000
サーベル	使用回数：50　攻撃力：8	10000
ファルシオン	使用回数：50　攻撃力：14	20000
グレートソード	使用回数：50　攻撃力：20	40000
フレイムソード	使用回数：50　攻撃力：28	75000
村正刀	使用回数：50　攻撃力：38	250000
レーザーアーマー	防御力：2	2000
チェインメイル	防御力：4	5000
スケールメイル	防御力：7	10000
ラメラー	防御力：12	30000
プレートメイル	防御力：19	80000
フレイムメイル	防御力：26	150000
レザーシールド	防御力：1	1000
スモルシールド	防御力：3	2500
シパル	防御力：6	8000
ラージシールド	防御力：9	15000
ターゲットシールド	防御力：14	30000
フレイムシールド	防御力：20	80000
いにしえの盾	防御力：27	150000
鉄球	使用回数：20	400

1F 魔法屋

P.44



いらっしゃいませ。

売り物	備考	値段
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
ワープの魔法	―	150000
ヒールの魔法	―	50000
クエイクの魔法	―	200000
ストップの魔法	―	250000
炎の指輪	使用回数：20	4000
氷の指輪	使用回数：20	8000
怒りの指輪	使用回数：20	10000
守りの指輪	使用回数：20	22000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000

3F 闇屋

P.46



なんの用だ。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：50　攻撃力：2	2500
レピア	使用回数：50　攻撃力：4	5000
サーベル	使用回数：50　攻撃力：8	10000
ファルシオン	使用回数：50　攻撃力：14	20000
グレートソード	使用回数：50　攻撃力：20	40000
フレイムソード	使用回数：50　攻撃力：28	75000
村正刀	使用回数：50　攻撃力：38	250000
レーザーアーマー	防御力：2	2000
チェインメイル	防御力：4	5000
スケールメイル	防御力：7	10000
ラメラー	防御力：12	30000
プレートメイル	防御力：19	80000
フレイムメイル	防御力：26	150000
武士鎧	防御力：34	300000
レザーシールド	防御力：1	1000
スモルシールド	防御力：3	2500
シパル	防御力：6	8000
ラージシールド	防御力：9	15000
ターゲットシールド	防御力：14	30000
フレイムシールド	防御力：20	80000
いにしえの盾	防御力：27	150000
大金槌	使用回数：20	1000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000
鉄球	使用回数：40	800

7F 闇屋

P.50



また来ておくんなはれ。

売り物	備考	値段
ショートソード	使用回数：50　攻撃力：2	2500
レピア	使用回数：50　攻撃力：4	5000
サーベル	使用回数：50　攻撃力：8	10000
ファルシオン	使用回数：50　攻撃力：14	20000
グレートソード	使用回数：50　攻撃力：20	40000
フレイムソード	使用回数：50　攻撃力：28	75000
村正刀	使用回数：50　攻撃力：38	250000
プレートメイル	防御力：19	80000
フレイムメイル	防御力：26	150000
武士鎧	防御力：34	300000
ターゲットシールド	防御力：14	30000
フレイムシールド	防御力：20	80000
いにしえの盾	防御力：27	150000
大金槌	使用回数：20	1000
H.POTION	使用回数：20	2000
M.POTION	使用回数：20	10000
鉄球	使用回数：40	800
ファイアの魔法	―	10000
サンダーの魔法	―	25000
フリーズの魔法	―	40000
バリアの魔法	―	120000
ワープの魔法	―	150000
ヒールの魔法	―	50000
ストップの魔法	―	250000

「ワープの魔法」はかなり重宝する。他をきりつめてでも手に入れる価値はあるぜ。ちなみに、使用MPは使用時のレベルの最大MP全部が必要になる。



隠しショップ・カジノ

RUINS_BF2
メダル交換所

P.12



いらっしゃいませ。

売り物	備考	値段
金塊	1個	150M
大金槌	使用回数：10	55M
鉄球	使用回数：10	25M
H.POTION	使用回数：10	110M
M.POTION	使用回数：10	550M
龍の天眼珠	1個	100M
精霊の腕輪	—	2000M
ブルーケープ	—	5000M

DARKZONE2
メダル交換所

P.43



またお越し下さい。

売り物	備考	値段
金塊	1個	150M
大金槌	使用回数：10	55M
鉄球	使用回数：10	25M
H.POTION	使用回数：10	110M
M.POTION	使用回数：10	550M
龍の天眼珠	1個	100M
ブルーケープ	—	5000M
レッドケープ	—	5000M

ドーラモード・ショップ・RUINS

RUINS_EX1 闇屋

P.57

※ドーラモードでは、同じ名前のアイテムでもアレスモードと値段設定が異なっています。



買いまっか？

■『不思議な鉱石』を渡していない。

売り物	備考	値段
大金槌	使用回数：1	200
リトライパン	使用回数：10	500
H.POTION	使用回数：5	500
M.POTION	使用回数：5	2500
ウイング・エッジ	使用回数：30 攻撃力：4	1500
ウイング・エッジ（∞）	使用回数：無限 攻撃力：4	20000
サンダーの魔法	—	15000

■『不思議な鉱石』を1個渡した後。

売り物	備考	値段
大金槌	使用回数：1	200
リトライパン	使用回数：10	500
H.POTION	使用回数：5	500
M.POTION	使用回数：5	2500
M.POISON	使用回数：5	250
ウイング・エッジ	使用回数：30 攻撃力：4	1500
ウイング・エッジ	使用回数：無限 攻撃力：4	20000
アイアンメイス	使用回数：30 攻撃力：8	4500
アイアンメイス（∞）	使用回数：無限 攻撃力：8	200000
ひよこ	防御力：2	2500
紅蓮のマント	防御力：4	5000
サンダーの魔法	—	15000
フリーズの魔法	—	20000
ヒールの魔法	—	50000

■『不思議な鉱石』を2個渡した後。

売り物	備考	値段
大金槌	使用回数：1	200
リトライパン	使用回数：10	500
H.POTION	使用回数：5	500
M.POTION	使用回数：5	2500
M.POISON	使用回数：5	250
ウイング・エッジ	使用回数：30 攻撃力：4	1500
ウイング・エッジ（∞）	使用回数：無限 攻撃力：4	20000
アイアンメイス	使用回数：30 攻撃力：8	4500
アイアンメイス（∞）	使用回数：無限 攻撃力：8	200000
ウィザード・アイ	使用回数：30 攻撃力：2 魔力アップ	12000
ウィザード・アイ（∞）	使用回数：無限 攻撃力：2 魔力アップ	300000
ひよこ	防御力：2	2500
ニャンコセット	防御力：3	50000
紅蓮のマント	防御力：4	5000
女帝のマント	防御力：12	80000
サンダーの魔法	—	15000
フリーズの魔法	—	20000
ヒールの魔法	—	50000
バリアの魔法	—	30000
ダブルの魔法	—	50000
クエイクの魔法	—	200000
龍の天眼珠	1個	10000
英雄の戦術書	—	80000



アイテムリスト

■アイテム

名称	売値	説明
H.POTION	100	飲むとHPが瞬時に回復する秘薬。
H.POISON	10	飲むとHPが瞬時に消耗する毒薬。
M.POTION	500	飲むとMPが瞬時に回復する秘薬。
M.POISON	50	飲むとMPが瞬時に消耗する毒薬。
大金槌	50	工事用に作られた大きな金槌。崩れかけた壁を壊すことができる。
鉄球	20	単なる鉄の球。目の前の床に叩き付けて、落し穴の有無を確かめる。
物体硬質化液	1000	現在装備している武器の耐久力を上げる魔法の液体。
合鍵	–	汎用的な錠前を開ける事のできるありふれた鍵。
金塊	1340	金の塊。高値で売れる。
護符	3000	幸運のお守り。持っていると幸せになれるかも。※使用すると、一時的に幸運度が最大まで上がる。(注釈参照)
金の腕輪	–	少女の霊から受け取った金の腕輪。不思議な光を放っている。
透明化秘薬	1000	飲むと一定時間、姿を消すことができる秘薬。
龍の大眼珠	10	同一エリアの宝箱がマッピングされる。
リトライパン	50	好きな場所に、リトライポイントを設置できるパン。
ブルーケープ	10	休息中HPの回復速度が上昇する。異次元宝箱に入れると無効。
レッドケープ	10	休息中MPの回復速度が上昇する。異次元宝箱に入れると無効。
鬼人の腕輪	10	防御力を犠牲にし、攻撃力を上げる。異次元宝箱に入れると無効。
精霊の腕輪	10	攻撃力を犠牲にし、防御力を上げる。異次元宝箱に入れると無効。
英雄の戦術書	10	取得経験値が増加する。異次元宝箱に入れると無効。※取得経験値×1.6倍。(小数点以下四捨五入)
ウイングブーツ	10	落下ダメージが減少する。異次元宝箱に入れると無効。
ドーラの手紙1	10	この卑怯者！　少しは正々堂々としなさいよ！！　byドーラ・ドロン（Ruins BF2・P12で入手
ドーラの手紙2	10	絶対に捕まえてやるから！　覚悟しなさい！！　byドーラ・ドロン（Tower 8F・P29で入手
ドーラの手紙3	10	これで勝ったと思わないでよ！　byドーラ・ドロン（Cave B2・P40で入手）
冒険者のメモ	10	南を向き西道より　F2L1F2R1F2R2　F1L1F2L1F1J1　L1F3R1F2R1J1
ドーラの手紙4	10	次に会ったときがあなたの最後よ！　byドーラ・ドロン（DARKZONE1・P42で入手）
ドーラの手紙5	10	鍵は頂いたわ！！　byドーラ・ドロン（Fortress 2F・P45で入手）
ドーラの手紙6	10	悪運の強い奴め！覚えてらっしゃい。　byドーラ・ドロン（Fortress TOP・P51で入手
ガディの壊れた剣	–	戦士ガディから受け取った剣。塔1Fの武器屋に持って行こう。
ファイアの魔法	10000	前方に向かって火球を飛ばす。
サンダーの魔法	25000	周囲に防御不能の雷撃を落とす。
フリーズの魔法	40000	前方に向かって氷柱を飛ばし、敵を凍らせる。
クエイクの魔法	200000	局地地震を起こし、周囲にいる敵を攻撃する。
ストップの魔法	250000	時間の法則を操り、敵の動きを一定時間止める
ヒールの魔法	50000	唱えると一定時間HPを徐々に回復させる。
バリアの魔法	120000	唱えると一定時間敵から受けるダメージが減少する
ワープの魔法	150000	同マップ内の踏破済みの場所へ転位できる。
ダブルの魔法	500000	唱えると一定時間腕力を強化する。
炎の指輪	200	炎の魔力を封じ込めた指輪。
氷の指輪	400	氷の魔力を封じ込めた指輪。
怒りの指輪	500	雷の魔力を封じ込めた指輪。
守りの指輪	1100	一定時間、敵から受けるダメージが減少する指輪
復活の指輪	3000	所持者の命を蘇生する魔法の指輪。異次元宝箱に入れると無効
SKULL KEY	–	髑髏を模した鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
GREEN KEY	–	翡翠色の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
YELLOW KEY	–	黄金色の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
KEY OF RUBY	–	ルビーがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる
DRAGON'S KEY	–	竜の姿を模して作られた鍵。どこかの錠を開ける事ができる
SAPPHIRE KEY	–	サファイヤがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる
KEY OF AMBER	–	琥珀を削り出して作られた鍵。どこかの錠を開ける事ができる
KEY OF GARNET	–	ガーネットがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる
GOLD KEY	–	黄金の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
TWISTED KEY	–	先端がねじれている珍しい形の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
KEY OF BONE	–	何かの動物の骨で作られた鍵どこかの錠を開ける事ができる。
BLUE EYES	–	魔物の眼があしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
CRESCENT KEY	–	三日月型の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
EMERALD KEY	–	エメラルドがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
EBONY KEY	–	漆黒の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
AMETHYST KEY	–	アメジストがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
GORGON KEY	–	石造りの鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
BTOWL KEY	–	銀細工の施された美しい鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
ALTET KEY	–	先端が三つ又に別れた大きな鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
ELMEF KEY	–	大きな紋様の施された古びた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
異次元宝箱A	–	箱の中が異次元空間になっていて、アイテムを9個収納できる。
異次元宝箱B	–	箱の中が異次元空間になっていて、アイテムを9個収納できる。
異次元宝箱C	–	箱の中が異次元空間になっていて、アイテムを9個収納できる。

※GOLDは1個あたりの価格。売却するときは約3/4の価格になる。



■武器

名称	攻撃力	売値	説明
ショートソード	2	50	やや小振りの剣。殺傷力は低いが、軽くて扱いやすい。
レピア	4	100	先端が鋭く尖った細身の長剣。突くことに優れる。
サーベル	8	200	柄に手甲を取り付けた、決闘用の美しい片刃刀。
ファルシオン	14	400	幅広の湾曲刀。刀身が短く使い勝手がよい。
グレートソード	20	800	重量のある長剣。その重みで対象を断ち斬る。
フレイムソード	28	1500	炎の魔力により、斬撃の切れ味が増す魔剣。
村正刀	38	5000	東方世界に伝わる、揺れるような刃文を持つ片刃の剣。
羅刹の刀	12	50	地獄の門番である羅刹の刀。
悪魔の剣	40	440	悪魔に魅入られた呪われし剣。※DARKZONE以外で使用すると、ダメージが跳ね返る事がある。
壊れた剣	–	20	折れてしまった、もう使えない剣。
ショートソード（∞）	2	5000	やや小振りの剣。殺傷力は低いが、軽くて扱いやすい。※無限武器
レピア（∞）	4	10000	先端が鋭く尖った細身の長剣。突くことに優れる。※無限武器
サーベル（∞）	8	20000	柄に手甲を取り付けた、決闘用の美しい片刃刀。※無限武器
ファルシオン（∞）	14	40000	幅広の湾曲刀。刀身が短く使い勝手がよい。※無限武器
グレートソード（∞）	20	80000	重量のある長剣。その重みで対象を断ち斬る。※無限武器
フレイムソード（∞）	28	150000	炎の魔力により、斬撃の切れ味が増す魔剣。※無限武器
村正刀（∞）	38	500000	東方世界に伝わる、揺れるような刃文を持つ片刃の剣。※無限武器
PLANET BUSTER	50	–	惑星をも破壊する力を持つと言われる伝説の剣。※無限武器
ゲイラの剣	6	–	武器屋ゲイラから受け取った剣。ガディに渡そう。

■防具

名称	防御力	売値	説明
レザーシールド	1	1000	なめし革を繋ぎ合わせた盾。防御力は期待できない。
スモールシールド	3	2500	枚板を金属板で強化した、円形の小さな盾。
シバル	6	8000	鉄板を張り合わせて作られた、重く強固な盾。
ラージシールド	9	15000	身を隠せる程の大きさを備えた盾。
ターゲットシールド	14	30000	大級の大きさを誇る、高い防御力を備えた盾。
フレイムシールド	20	80000	炎の魔力によって鍛え抜かれた真紅の盾。
いにしえの盾	27	150000	古竜の皮から削り出して作られた、重厚で堅固な盾。
スターシールド	34	300000	星々の欠片から作られたとされる、まばゆく輝く盾。
悪魔の盾	35	8880	悪魔に魅入られた呪われし盾。※DARKZONE以外で装備すると、HPが削られていく。
レザーアーマー	2	2000	なめし革を繋ぎ合わせた鎧。
チェインメイル	4	5000	金属の輪を編み合わせた、軽く扱いやすい鎧。
スケールメイル	7	10000	レザーアーマーを鱗状の金属で強化した鎧。
ラメラー	12	30000	鱗状の鉄のみを繋ぎ合わせて作った軽くて丈夫な鎧。
プレートメイル	19	80000	金属板の装甲で全身を覆う、非常に強固な鎧。
フレイムメイル	26	150000	炎の魔力によって鍛え抜かれた真紅の鎧。
武士鎧	34	300000	東方世界に伝わる、仄かな魔力を帯びた鎧。
ソルアーマー	45	600000	太陽神の加護を受けた、光り輝く神秘の鎧。
悪魔の鎧	32	8880	悪魔に魅入られた呪われし鎧。※DARKZONE以外で使用すると、金縛り状態になる。

ドーラモードアイテム

■アイテム

名称	売値	
H.POTION	100	飲むとHPが瞬時に回復する秘薬。
H.POISON	10	飲むとHPが瞬時に消耗する毒薬。
M.POTION	500	飲むとMPが瞬時に回復する秘薬。
M.POISON	50	飲むとMPが瞬時に消耗する毒薬。
大金槌	200	工事用に作られた大きな金槌。崩れかけた壁を壊すことができる。
鉄球	20	単なる鉄の球。目の前の床に叩き付け、落とし穴の有無を確かめる。
物体硬質化液	1000	現在装備している武器の耐久力を上げる魔法の液体。
合鍵	–	汎用的な錠前を開ける事のできるありふれた鍵。
金塊	1340	金の塊。高値で売れる。
護符	3000	幸運のお守り。持っていると幸せになれるかも。
透明化秘薬	1000	飲むと一定時間、姿を消すことができる秘薬。
龍の天眼珠	10000	同一エリアの宝箱がマッピングされる。
リトライパン	50	好きな場所に、リトライポイントを設置できるパン。
ブルーケープ	50000	休息中ＨＰの回復速度が上昇する。異次元宝箱に入れると無効。
レッドケープ	40000	休息中ＭＰの回復速度が上昇する。異次元宝箱に入れると無効。
鬼人の腕輪	130000	防御力を犠牲にし、攻撃力を上げる。異次元宝箱に入れると無効。
精霊の腕輪	100000	攻撃力を犠牲にし、防御力を上げる。異次元宝箱に入れると無効。
英雄の戦術書	80000	取得経験値が増加する。異次元宝箱に入れると無効。
ウイングブーツ	60000	落下ダメージが減少する。異次元宝箱に入れると無効。
悪魔の剣	–	悪魔に魅入られた呪われし剣。※ドーラモードでは、イベントアイテム扱い。
悪魔の盾	–	悪魔に魅入られた呪われし盾。※ドーラモードでは、イベントアイテム扱い。
悪魔の鎧	–	悪魔に魅入られた呪われし鎧。※ドーラモードでは、イベントアイテム扱い。
導きの宝玉	–	はめ込まれた宝石が、怪しい光を放っている。
不思議な鉱石	–	淡い光を放つ謎の鉱石。その加工法もまた謎に包まれている。
ファイアの魔法	–	前方に向かって　火球を飛ばす。
サンダーの魔法	15000	周囲に防御不能の雷撃を落とす。
フリーズの魔法	20000	前方に向かって氷柱を飛ばし、敵を凍らせる。
クエイクの魔法	200000	局地地震を起こし、周囲にいる敵を攻撃する。
ヒールの魔法	50000	唱えると一定時間HPを徐々に回復させる。



名称	売値	
バリアの魔法	30000	唱えると一定時間敵から受けるダメージが減少する。
ダブルの魔法	50000	唱えると一定時間腕力を強化する。
炎の指輪	200	炎の魔力を封じ込めた指輪。
氷の指輪	400	氷の魔力を封じ込めた指輪。
怒りの指輪	500	雷の魔力を封じ込めた指輪。
復活の指輪	3000	所持者の命を蘇生する魔法の指輪。異次元宝箱に入れると無効。
SKULL KEY	—	髑髏を模した鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
GREEN KEY	—	翡翠色の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
YELLOW KEY	—	黄金色の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
KEY OF RUBY	—	ルビーがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
DRAGON'S KEY	—	龍の姿を模して作られた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
SAPPHIRE KEY	—	サファイヤがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
KEY OF AMBER	—	琥珀を削り出して作られた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
KEY OF GARNET	—	ガーネットがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
GOLD KEY	—	黄金の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
TWISTED KEY	—	先端がねじれている珍しい形の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
KEY OF BONE	—	何かの動物の骨で作られた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
BLUE EYES	—	魔物の眼があしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
CRESCENT KEY	—	三日月型の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
EMERALD KEY	—	エメラルドがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
EBONY KEY	—	漆黒の鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
AMETHYST KEY	—	アメジストがあしらわれた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
GORGON KEY	—	石造りの鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
BTOWL KEY	—	銀細工の施された美しい鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
ALTET KEY	—	先端が三つ又に別れた大きな鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
ELMEF KEY	—	大きな紋様の施された古びた鍵。どこかの錠を開ける事ができる。
異次元宝箱A	—	箱の中が異次元空間になっていて、アイテムを9個収納できる。
異次元宝箱B	—	箱の中が異次元空間になっていて、アイテムを9個収納できる。
異次元宝箱C	—	箱の中が異次元空間になっていて、アイテムを9個収納できる。

※GOLDは1個あたりの価格。売却するときは約3/4の価格になる。

■武器

名称	攻撃力	売値	説明
バルカンの杖	2	—	ドーラが修行時代から愛用している師匠譲りの杖。
アイアンメイス	8	150	鋼鉄製のメイス。長柄で扱いやすく、破壊力も十分。
ウィザード・アイ	2	400	魔力を宿した杖。装備すると攻撃魔法の威力が上がる。
ウイング・エッジ	4	50	風を切る装飾が施された杖。驚くほど軽い。
折れた杖	—	20	折れてしまった、もう使えない杖。
バルカンの杖（∞）	2	—	ドーラが修行時代から愛用している師匠譲りの杖。※無限武器
アイアンメイス（∞）	8	200000	鋼鉄製のメイス。長柄で扱いやすく、破壊力も十分。※無限武器
ウィザード・アイ（∞）	2	300000	魔力を宿した杖。装備すると攻撃魔法の威力が上がる。※無限武器
ウイング・エッジ（∞）	4	20000	風を切る装飾が施された杖。驚くほど軽い。※無限武器

■防具

名称	防御力	売値	説明
ティアラ	1	1000	女の子なら一度は付けてみたい、冠形の髪飾り。
ひよこ	2	2500	鳥の巣の玩具。頭上に乗せると　ベストフィット。
プリティウィッグ	2	8000	いわゆるひとつの萌え要素。ツインテールになれる♪
天使セット	3	15000	これで貴方も天使気分♪
悪魔セット	3	30000	これで貴方も小悪魔気分♪
ニャンコセット	3	50000	これで貴方もニャンコ気分♪
ワンワンセット	3	100000	これで貴方もワンワン気分♪
絹のマント	2	2000	絹製のマント。防御力は期待できない。
紅蓮のマント	4	5000	炎のように鮮やかな緋色のマント。薄手ながら丈夫。
烈日のマント	7	20000	太陽のような輝きを放つ黄金色のマント。
女帝のマント	12	80000	威厳溢れるマント。選び抜かれし者のみが身にまとえる。

誰か話し相手になってくれんかのう。



踏破率100%ご褒美アイテム一覧

マップの踏破率を100%にすると、そのマップのどこかにある碑石が大金槌で破壊できるようになる。破壊した碑石からは、以下のようなご褒美アイテムが入手できる。ワープ魔法が必須になるなど、難易度の高いマップではそれなりに良いアイテムが割り当てられている。

■アレスモード

エリア	アイテム
RUINS 1	H.POTION（10）
RUINS 2	500G
RUINS 3	M.POTION（10）
RUINS 4	レピア（20）
RUINS 5	H.POTION（20）
RUINS 6	怒りの指輪（10）
RUINS 7	サーベル（20）
RUINS 8	M.POTION（20）
RUINS 9	1000G
RUINS 10	物体硬質化液（5）
FOOT OF TOWER	金塊（5）
RUINS BF 1	鉄球（30）
RUINS BF 2	ファルシオン（20）
TOWER 1F	氷の指輪（10）
TOWER 2F	H.POTION（20）
TOWER 3F	1500G
TOWER 4F	透物化秘薬（5）
TOWER 5F	ファルシオン（30）
TOWER 6F	ウイングブーツ（1）
TOWER 7F	M.POTION（20）
TOWER 8F	2000G
TOWER 9F	グレートソード（20）
TOWER TOP	金塊（10）

エリア	アイテム
CAVE B10	フリーズの魔法（1）
CAVE B9	3000G
CAVE B8	炎の指輪（10）
CAVE B7	透物化秘薬（10）
CAVE B6	フレイムソード（20）
CAVE B5	大金槌（20）
CAVE B4	復活の指輪（1）
CAVE B3	悪魔の剣（20）
CAVE B2	村正刀（10）
CAVE B1	鬼人の腕輪（1）
DARK ZONE 1	鉄球（99）
DARK ZONE 2	復活の指輪（1）
FORTRESS 1F	壊れた剣（1）
FORTRESS 2F	5000G
FORTRESS 3F	物体硬質化液（10）
FORTRESS 4F	いにしえの盾（1）
FORTRESS 5F	ワープの魔法（1）
FORTRESS 6F	村正刀（60）
FORTRESS 7F	物体硬質化液（20）
FORTRESS TOP	10000G
BACKBONE	復活の指輪（1）
BTOWLS	金塊（50）

■トーラモード

エリア	アイテム
RUINS EX1	ウイング・エッジ（50）
RUINS EX2	金塊（10）
RUINS EX3	金塊（50）
RUINS EX4	アイアンメイス（30）
RUINS EX5	金塊（20）
RUINS EX6	金塊（30）
RUINS EX6 BF	ウィザード・アイ（35）

エリア	アイテム
RUINS EX7	金塊（40）
RUINS EX8	金塊（75）
RUINS EX9	金塊（99）
RUINS EX10	金塊（99）
RUINS EX BF1	金塊（99）
RUINS EX BF2	金塊（99）

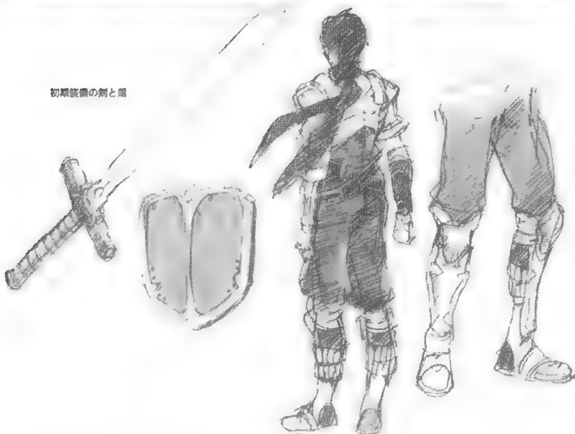


設定資料集

ブランディッシュに登場する人々の設定資料を一挙掲載！

アレス・トラーノス





ドーラ・ドロン













⑯ニクシー　洞窟/地下10階

よくぞ来てくださいました。
私はこの泉の守護を司る
ニクシーと申す者です。
剣士様、あなたを勝利者の戦士と
見込んでお願いしたいことがあります。
単刀直入に申しますが…（省略）

コンセプト．幻想的な精霊

顔　目は伏し目がち、もしくは閉じている
　　髪はある程度ストレートだが、
　　末端は若干ウェーブ気味
体　透き通るような肌
　　胸や足に魚のような質感の部分があるが、
　　肌の色と同調させ、あまり目立たせない
　　手足に水かき、首にエラがある
服　頭部にアクセントとして装飾具

⑦血まみれの男　洞窟/地下1階

うう…た、助けてくれ……
そ、そこの部屋にいる奴にやられて
ちきしょう…ここまで来たのに…
（以降、話しかけても返事がない）

コンセプト　瀕死
（たくましいが、弱そうな感じ）

顔　土気色気味
　　口と額から血
　　苦悶の表情
体　腹部が致命傷のよう
　　所々に血が飛び散っている
服・装　歴戦の戦士らしく
　　使い古した衣服・鎧

⑪囚人　洞窟/地下六階

そこにおられる凛々しいお方
そう、あなたのことですわ
お願いです！どうかこの私を
ここから出して　下さいまし
鍵は、この階にいるメデューサが
持っているはずですわ。

（実はこの女性は蜘蛛のモンスター）

コンセプト．色気ある美女

顔　化粧が濃い
　　思わせぶりな流し目
　　髪はフワフワしている感じ
体　グラマラス寄り
　　胸を強調
服　形はシンプルだが
　　レースや刺繍や装飾で、華やか

②　遺跡/1階/道具屋

あんたも落ちて来たんだね。
あたしの所に来た客は、
あんたで４２人目だよ。
ヒッヒッヒッ
４２人（死人）目とは悪かったね。
でも、風の噂じゃみんな
本当の死人になったらしいよ。
ヒッヒッ。
そんな恐い顔で見なさんなよ。
哀れなババァだぁよ。
お詫びに
いいこと教えてあげるから。
機嫌を直しておくれよ。
あんた、ここへ来る途中に…（省略）

コンセプト．嫌味なばあさん

顔　胡散臭い、イボがある
　　福耳
体　やせ気味
服　こっそりお金を
　　貯めてそうな
　　アクセサリ類
　　着膨れ気味

①　遺跡/1階/武器屋

あんた新顔のようだが、
この世界で生きのびたいのなら
何もしない方がいいぜ。
もしくは、俺のように閑散した
武器でも集めて商売することだ。
これでけっこう人が来るんだよ。
あんたみたいのがね。
俺は仲間と一緒に落っこちて来たが
今はもう俺しかいない。
あとのやつらは皆死んだよ。
ここから出ようとしたからだ。
悪いことは言わねえから、
あんたも俺の様に
じっとしていることった。
こんな所でもな、
住んじまえば都ってもんさ。

コンセプト．不運な盗賊もどき

顔　気弱そう、線長い、眉が集寄り
　　髪は脂ぎってしっとり、
　　肌は黄味がかっている
体　なで肩、やせ気味
服　ヨレヨレ、破れ・汚れ気味
　　肩には甲冑があり、
　　近所は出歩く程度の武装

③　遺跡/1階/魔法屋

また新しいのが来たね。今度はこいさんか。
あんたも気が付いたらここにいたってクチだろ？
ま、大概みんなそんなもんさ。そういえばさっき
騎みたいな格好した姉さんが、
男を探してるって言ってたっけ。
察するにあんたのことだろ？ふふ、色男はつらいね。
でもね、気を付けた方がいいよ。
あのお姉さん　で
けっこうゴッツイ攻撃魔法用の
杖を買っていったからね。
どんな事情かは知らないけど、
今度会ったらすぐにでも謝った方がいいよ。
焼かれて、灰になった後じゃ遅いからね…（省略）

コンセプト　面倒見の良い
　　　　　　お姉さん

顔　おっとり、ふっくら
　　目の下の凹凸強め
　　髪の一房三つ編み
体　中肉中背
服　ショールは
　　華やか編みレース
　　全体的に綺麗め

④　遺跡/3階/武器屋

あんた　この中を
一人でうろついてんのかい！？
はー　よく生きて
ここまで来られたな。
見た所まだ若そうだが、
かなりの剣を使うと見たぜ。
ま　何かいいお宝があったら
引き取ってやるから持ってきなよ。
お互い　命あっての物だねだ。
無理だけはしないようにな。

コンセプト　爽やか戦士兄ちゃん
　　　　　　（休息時）

顔　少し四角・ケツアゴ　凛々しい
　　髪は後ろで結んでいる
体　そこそこ逞しい
　　怪我の痕がいくつか
服　シンプルで清潔な感じ

⑤　遺跡/6階/魔法屋

どうやら、この地は今も
人を呼び続けているようね。
そしてあなたも　皆と
同じように地上を目指すのね。
フフ、せいぜい楽しむといいわ。
その内に根をあげると思うけど。
ここは受け入れてしまえば
そう悪くない場所よ。
望みさえすれば、時の流れを
止めることだって出来る…
あなたも悪あがきはやめて、
ここで永遠に暮らすといいわ。
…私のように永遠にね。

コンセプト　年齢不詳の占い師

顔　切れ目、化粧濃いめ、影のある美人
体　スレンダー　胸は割とある
服　胸の凹凸がわかるくらい
　　ぴったりしたもの
　　ただし袖は切れ目が入っていて
　　ひらひらする

⑥　遺跡/8階/武器屋

へーえ、こりゃ珍しい。
あんたみたいな元気な兄ちゃんが
来るのは久しぶりだよ。
ここに来るのは、たいてい
死に損ないのじじいばかりだから
ドキドキしちゃうね！
だからってワケじゃないけど、
いいものがあったら
このあたしが高く引き取るよ。
無駄な荷物と感じる物があれば、
とにかく武器に換えることさ。
特にここいらは
モンスターが多いからから。
武器の消耗には気をつけなよ。

コンセプト　溌剌な
　　　　　　姉御女戦士

顔　一重、鼻低め、唇厚め
体　割とグラマラス、
　　筋肉もそこそこ
服　皮素材を何枚か
　　縫い合わせたもの

俺……。

⑦　遺跡/9階/魔法屋

この辺りは宝物庫のようでしてね。
モンスターの数も多いので、
くれぐれも気を付けて下され。
私のことはどうかご心配なく。
こう歳を重ねると、とんなことでも
許容できるようになりましてな。
こうして本に囲まれて
一人で生きてゆくことも
そんなに悪くないと思えるのです。
戦士様こそ、お気を付けて。
また何かご入り用の際は、
ここにお立ち寄り下され。

コンセプト・本好きの癒し系
おじいさん

顔　長四角　穏やかな表情、
　　メガネの奥の瞳はきらきら
体　中肉中背　腰が稍当曲がっている
　　シミがある
服　ゆったりした服を重ね着

⑧　遺跡/10階/魔法屋

ウチの商品はどれも値が張るけど、
それだけの価値はあるわよ

あら、ここは裏口よ！
ここに来たってことは、
あの危険な道のりを
越えてきたってことよね。
へ～、人は見た目で
判断するものじゃないわね。
実はここには、
いくつか武器もあるのよ。
よかったら見ていってね。

コンセプト　ツンデレ系
お姉さま

顔　キツめ、シャープ
　　眉太め、黒目がち
体　スレンダー
　　胸もない
　　オプション・猫
服　胴はぴったりだが
　　袖はゆったり
　　さりげなく豪華
　　所々に宝石など

⑨　塔/1階/武器屋

よう、兄さん！
どこまで行くつもりなんだ？
なんだって？　地上へ出る！？
へっ、馬鹿いってんじゃねえよ。
てめぇみたいな青二才が出られりゃ
誰も苦労しねぇよ。
あんたも分かってると思うが
上の方にゃとんでもなく強い
怪物がうじゃうじゃいるんだぜ。
そう簡単に出られるもんなら、
この俺が真っ先に出てってるよ。
へへっ、でもまぁ
俺はあんたみたいな馬鹿のこと
嫌いじゃねえぜ。
武器だけはきっちり揃えて
変な所でくたばるんじゃねえぞ。

コンセプト　男勝りな
姉御戦士

顔　ツリ目、鼻大きめ、
　　全体的に濃いめ、
　　若干ゴツめ
体　筋肉そこそこ
　　腹筋すばらしい
　　胸もそこそこ
　　切り傷とかの痕が
　　チラホラ
服　シンプルな甲冑で
　　女戦士っぽく

⑩　塔/4階/魔法屋

ふむ。お前さんまだまだ若いな。
いいか、くれぐれも言っておくが
焦りは禁物じゃぞ。
焦ると、簡単に罠をくらったり
重要なものを見落としがちだ。
ふぁふぁ、言わなくても
分かっているという顔だな。
まあ、そう気を悪くするな。
お前さんがそうとは言わんが、
若い者は気ばかりが先にたって
策を練っておらん者が多いからな。
着実に進みなされ、着実にな。

コンセプト　昔は凄かった
おじいさん

顔　眼が細い、鷲鼻
　　左目だけ薄っすら開いている
体　割とごつい
服　頭の上で髪をまとめつつ、
　　フード（?）の下からも
　　ちょっと毛が出ている
　　腕まくりしている
　　垂れているのは上の布を縛った紐

⑪　塔/6階/武器屋

ん？　何か情報はねえかって？
そうさな、大したことは
知らねえが…
上の階には盗賊が多いから
大事なものをかすめ盗られないよう
気いつけな。
実は、うちの品も
そいつらが売りに来たもん……
おっとと、今のは冗談だよ。
じゃあな！

コンセプト　お茶目な親父

顔　赤ら顔、団子鼻、頬も丸い
体　メタボ、二段腹
　　背が低い
服　とりあえずあるもの
　　着てみたけど
　　はちきれんばかり

⑫　塔/8階/魔法屋

まあ、お客様が
続けて二人もみえるなんて、
珍しいこともあるものですわね。
そういえば、先程のお客様が
尋ねていらっしゃったのは
あなたのことなのでは
魔法使いの奇麗な女性でしたが、
若い戦士はまだこの辺りに
来ていないかと聞いてきましたの。
ふふ、心当たりはおありかしら

コンセプト　しっとり系
美人エルフ

顔　限りなく黒目がち
　　完全に外人顔
　　眉が殆どない
体　スタイルが一番良い
服　かなりきわどい
　　（一応下に着ている
　　植物系の装飾
　　肘から手の中指まで手袋　?

⑬　洞窟/地下10階/武器屋

ほう、これは久々の客じゃ。
よく来たの、お若いの。
店の裏にある泉には
もう足を踏み入れたかな？
この辺りには
魔物の巣窟にはおよそ
似つかわしくない泉があっての。
そこには泉の精霊もおって
ときおり清らかな歌声を
洞窟に響かせてくれるんじゃ。
じゃが、どうやら
魔物たちはそんな歌声が
気に入らないらしくてのう。
泉の精をここから追い出そうと
しとるみたいなんじゃ。
まったく、魔物というのは
本当に無粋極まりない連中じゃて。

コンセプト　クールで気取らない
かっこいいおじいさん

顔　シリアス、昔はモテモテ
　　頭蓋骨出っ張り気味
　　髪サラサラ、額に大きなシミ
体　痩躯、若干なで肩
服　一般市民のような
　　素朴なもの

⑭　洞窟/地下7階/魔法屋

お若いの、うちの横にある
大穴はご覧になったかね？
ヒェヒェ、
あれを飛び越えようなんて
馬鹿なマネは考えなさるなよ。
昔から"急がば回れ"という
言葉もあるくらいでな。
先を急ぐとロクなことがないぞ。
しかし、中には穴に落ちなければ
行けない場所もあると聞くしのう。
まあ、ここまで来れたなら
それなりに度胸もあることじゃし
後は己の勘を大事にしなされ。
ではのう、くれぐれも
気いつけて行きなされや。

コンセプト　悪人のようで違う

顔　目がらんらんとしている、
　　すきっ歯、歯の長さがばらばら、
　　鼻の辺りにいぼが密集
体　かなりの肥満、とにかく丸い
服　魔女っぽい
　　キノコ形フード
　　マンドラゴラのネックレス

⑮　洞窟/地下5階/武器屋

おう、こんなとこまでよく来たな。
わはは、まあゆっくりしていけ。
なに、話を聞きたい？
んーと、そうだな、
たいしたことは知らないが……
ああ、そうだ。
この辺には魔物が壁で塞いじまった
階段があるとか聞いた事があるな。
ま、本当かどうかは
定かではないがな。
わっはははははははは。

コンセプト　まるで笑い袋

顔　かわいい笑顔
　　小鼻　えくぼ
体　メタボっぽいが
　　筋肉もある
　　刺青が左肩にある
　　こんがり焼けている
服　暑がりなので
　　シンプル

データベース ■ 設定資料



洞窟/地下3階/魔法屋

よくぞいらっしゃいましたな剣士殿。
ほう？この年寄りに
何か知っている事が
あればそれを聞きたいと
そうですな　あなたは
この階層が他の場所と比べて、
狭いと思ってらっしゃいますかな。
ところがです　壁の向こうから
魔物の叫び声や足音がするのを
私は何度も聞いておるのですよ。
これはつまり、壁の・・（中略）

どうです。
少しはお役に立てましたかな？

コンセプト　賢者一歩手前

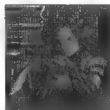
顔　ロングでウェーブなヒゲ、
二本三つ編みヒゲ
つり上がり眉
とがった鼻
若干福耳
体　若干ごつい
服　フード付上着
全体的に
ゆったりめ
所々
シンプルな
アクセサリ





体内/1階/武器屋

あなた一人よね？
へえ、よくここまでこれたわね。
私は隣のエルフと組んで
ここまで来たけど、魔物が強すぎて
遂にここでつまづいちゃったわ。
あなたも覚悟を決めて行きなさい。
一瞬の油断が命とりになるわよ。



コンセプト　底知れぬ強さを
秘めた美人

顔　童顔、素朴な感じ
体　若干こどもっぽいが
多少筋肉はある
服　シンプルだが
しっかりした装備





体内/1階/魔法屋

もうこれより先に
店はほとんど無いはずです。
ここで買えるだけ買ったほうが
良いかと思いますよ。
これは商売抜きの忠告です。
なにせ　魔物の強さも
ここまでとは桁違いですからね。
貴方の幸運と無事を祈っています。



コンセプト　賢いが臆病なエルフ

顔　基本的には㉖の男性バージョン、
（ただ男性としては顔のラインがシャープ
髪は大きな三つ編みがひとつ、
残りは後ろに流している
体　身長が高く痩せている、
手足、指が長い
服　装飾は植物系
（髪留めやマントの留め具など

体内/3、5階/闇屋

ふっふっ、人間の客なんぞ
いったい何年振りかね。
まあ心配しなさんな。
普段は魔物相手の商売だが、
払うものさえ払えば
人間だろうと売ってやるともさ。
さあ、何が欲しいんだ？



まいどおおきに。
闇屋です。
あんさんは、
この店はじめてやったかいな？
ま、そんなことは
商売には関係あらへん。
で、きょうは何の用でっしゃろ？



顔
共通　破れた耳、細長い顔、とがった鼻
左の八重歯が長い　目が下向きの半円
右の八重歯が長い　目が上向きの半円
体　筋っぽい
服　ゴテゴテでイカツく見える
アクセサリは派手で悪趣味
指輪もゴテゴテ



場所不明

コンセプト　小悪魔な
バニーガール

顔　営業スマイル
化粧は濃いめ
泣きぼくろがある
髪は肩まで
体　割とグラマラス、
胸は特に大きい
服　現代風
ピチピチの
ジャケット



ブランディッシュ～ダークレヴナント～
公式攻略ガイドブック

2009年4月26日　初版発行

発行者　大貫尚雄
発行所　株式会社新紀元社
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-19　楠本第3ビル4F
TEL：03-3291-0961　FAX：03-3291-0963
郵便振替 00110-4-27618

制作　新紀元社編集部
有限会社クロノスケープ（鷹城霞／樫部雄介）

デザイン／DTP　株式会社明昌堂
印刷／製本　東京書籍印刷株式会社

ISBN978-4-7753-0707-6
定価はカバーに表示してあります。
Printed in Japan



一度クリアしただけで満足するなよ～！
何度でも俺に会いに来いよ～、じゃあな～。

Brandish The Dark Revenant 公式攻略ガイド





Brandish
The Dark Revenant
Official Guide Book


Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

既刊案内



ツヴァイ2　公式パーフェクトガイド
定価：本体2,000円（税別）

英雄伝説　空の軌跡 the 3rd
PC&PSP両対応版
公式攻略ガイドブック
定価：本体1,800円（税別）

ヴァンテージマスターポータブル
攻略&ビジュアルガイド
定価：本体1,800円（税別）

英雄伝説　空の軌跡 FC&SC PSP版
公式攻略ガイドブック
定価：本体1,500円（税別）

イース・オリジン
公式パーフェクトガイド
定価：本体1,700円（税別）

英雄伝説　空の軌跡 FC&SC
スペシャルコレクションブック
※PC版
定価：本体2,300円（税別）

英雄伝説　空の軌跡 FC&SC
スペシャルコレクションブックII
～the 3rd編～　※PC版
定価：本体2,000円（税別）



ISBN978-4-7753-0707-6
C0076 ¥1500E



定価：本体1,500円（税別）















地中深くにてご来店、
お待ちしております！
——店主一同









